



UNIVERSIDADE FEDERAL DA PARAÍBA
CENTRO DE EDUCAÇÃO
CURSO DE LICENCIATURA PLENA EM PEDAGOGIA
MODALIDADE À DISTÂNCIA

JANAINA DANTAS DA COSTA SILVA

**GÊNERO DE DISCURSO DESENHO ANIMADO: DO COTIDIANO INFANTIL ÀS
PRÁTICAS PEDAGÓGICAS**

RIO TINTO - PB
2016

JANAINA DANTAS DA COSTA SILVA

**GÊNERO DE DISCURSO DESENHO ANIMADO: DO COTIDIANO INFANTIL ÀS
PRÁTICAS PEDAGÓGICAS**

Trabalho de Conclusão de Curso, apresentado à
Coordenação do Curso de Licenciatura Plena em
Pedagogia na Modalidade à Distância, do Centro de
Educação da Universidade Federal da Paraíba como
requisito institucional para a obtenção do título
Licenciada em Pedagogia.

Orientador: Prof^a. Ma. Andrezza Raquel Cirne Bezerra

RIO TINTO - PB

2016

S586g Silva, Janaina Dantas da Costa.

Gênero de discurso desenho animado: do cotidiano infantil às práticas pedagógicas / Janaina Dantas da Costa Silva. – João Pessoa: UFPB, 2016.

73f. ; il.

Orientadora: Andrezza Raquel Cirne Bezerra

Monografia (Licenciatura em Pedagogia – modalidade à distância) – UFPB/CE

1. Desenho animado. 2. Cotidiano infantil. 3. Práticas pedagógicas. I. Título.

UFPB/CE/BS

CDU: 373.2(043.2)

GÊNERO DE DISCURSO DESENHO ANIMADO: DO COTIDIANO INFANTIL ÀS PRÁTICAS PEDAGÓGICAS

Trabalho de Conclusão de Curso, apresentado à Coordenação do Curso de Licenciatura Plena em Pedagogia na Modalidade à Distância, do Centro de Educação da Universidade Federal da Paraíba como requisito institucional para a obtenção do título Licenciada em Pedagogia.

Orientador: Prof^a Ma. Andrezza Raquel Cirne Bezerra.

Aprovada em ____/____/ 2016

BANCA EXAMINADORA

Prof^a. Ma. Andrezza Raquel Cirne Bezerra.
Universidade Federal da Paraíba - UFPB

Prof^a.Dra. Hércia Macedo
Universidade Federal da Paraíba-UFPB

Prof^a. Ma. Iranete de Araújo Meira
Universidade Federal da Paraíba-UFPB

À Jamily e Júlio. Meus filhos,
Com meu mais terno amor,
Dedico.

AGRADECIMENTOS

À Deus porque sempre esteve comigo, por me dá forças e ser meu refugio.

A meus pais, Maria Aparecida e Édison, presentes de Deus em minha, que em tudo me apoiam e pela excelente educação que me deram.

Aos meus filhos, Jamily e Júlio, que mesmo sendo crianças, me ajudam a superar os obstáculos da vida com todo o seu carinho, e a quem eu devo minhas sinceras desculpas por minha ausência em diversos momentos quando me pediam algo e eu estava ocupada com o curso de pedagogia.

. A meu esposo por todas as palavras ditas ao qual me fizeram sempre lutar pelos meus objetivos e nunca desistir dos mesmos.

A minha amiga Deborah Guedes por ter caminhado junto comigo neste curso e por ser de sua iniciativa o convite para a realização do vestibular da EAD.

Aos meus amigos da coordenação do pólo que faço parte, Cuité de Mamanguape, Valdir meu primeiro tutor, Renata a qual substituiu Valdir e a coordenadora do pólo Vera, por terem favorecido muito o meu aprendizado.

Aos amigos que conheci no percorrer do curso e se tornaram pessoas valiosas nesta caminhada.

A todos os profissionais da educação, da cidade de Rio tinto, lugar em que moro, que me deram um grande apoio com sua experiência.

A minha professora orientadora, por toda paciência e dedicação, meus sinceros agradecimentos.

Muito Obrigada!

Esse é o show da Luna, Luna, Luna!

Esse é o show da Luna

Tudo o que é pergunta a Luna faz!

Por que a luz acende?

Cadê a estrela cadente?

Por que a gente perde o dente?

Será que existe duende?

Dá pra andar de trás pra frente?

Abacaxi não tem semente?

Tudo o que é pergunta a Luna faz!

Esse é o show da Luna, Luna, Luna!

O Show da Luna

RESUMO

O presente trabalho tem como objetivo analisar o cotidiano infantil e as práticas pedagógicas acerca dos desenhos animados, apontando para o fato que essas mídias influenciam as crianças da educação infantil lhes tornando assíduas telespectadoras, como também, consumidoras de seus produtos. Com os objetivos específicos pretendeu-se conhecer a história dos desenhos animados, descrever alguns aspectos do cotidiano infantil sobre os desenhos animados, expor alguns pontos negativos e positivos que os desenhos animados podem infligir às crianças e de identificar se/como os desenhos animados estão sendo utilizados em salas de aula da educação infantil. Para a elaboração do presente trabalho foram realizadas uma revisão bibliográfica e uma pesquisa de campo, muito utilizada no meio educacional, que teve o intuito de coletar dados das experiências das colaboradoras do questionário. Por fim, verificou-se que os desenhos animados constituem excelentes ferramentas pedagógicas que contribuem não somente para uma melhoria na forma de educar, mas também de trazer uma forma mais prazerosa para os alunos de como aprender os conteúdos para seu nível de desenvolvimento.

Palavras-chaves: Desenho animado; cotidiano infantil; práticas pedagógicas.

ABSTRACT

This study aims to analyze the children's daily life and the pedagogical practices of the cartoon, pointing to the fact that the media are influenced as children of early childhood education and also the consumers of their products. With specific objectives related to cartoons, describe a little child daily on the cartoons to show some positive and negative points that the cartoons refer to children and to identify whether / how the cartoons are used in classrooms child education. For an elaboration of the work, a literature review and a field survey was carried out, a large part not education, which aimed to collect data on the experiences of the questionnaire collaborations. Finally, it was found that the cartoons are excellent teaching tools that contribute not only to an improvement in the form of education, but also in a more enjoyable way for students to learn the content to their level of development.

Keywords: Cartoons; Everyday children; Pedagogical practices

SUMÁRIO

1INTRODUÇÃO.....	10
2BREVE DESCRIÇÃO SOBRE ORIGEM E HISTORIA DOS DESENHOS ANIMADOS.....	12
3CONSIDERAÇÕES ACERCA DOS DESENHOS ANIMADOS.....	16
3.1 O desenho animado na televisão.....	16
3.2 Os pais/responsáveis e o desenho animado: uma breve reflexão.....	22
3.3 Cotidiano Infantil.....	24
3.4 Desenho animado no meio escolar: um recurso interdisciplinar.....	29
4PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS.....	35
5 ANÁLISE DAS INFORMAÇÕES COLETADAS.....	37
5.1 Uma análise sobre as influências dos desenhos animados e a possibilidade de utilizá-lo como recurso pedagógico.....	37
6CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	61
REFERÊNCIAS.....	64
APÊNDICES.....	68

INTRODUÇÃO

Ao considerar o cenário lúdico em que a Educação Infantil deve se pautar, entendemos que os desenhos animados fazem parte deste contexto e suas influências são encontradas no dia-a-dia da sala de aula. Sendo assim, é relevante buscar subsídios nas práticas pedagógicas para que sejam utilizados métodos/metodologias específicos para planejar e realizar aulas condizentes com a realidade dos alunos.

Diante desta hipótese, este trabalho de pesquisa busca analisar, dentro da dimensão educativa, algumas influências dos desenhos animados, através de aspectos pedagógicos, na Educação Infantil. Isto se dará através de investigação bibliográfica e empírica como forma de contribuir com a prática pedagógica de professores da Educação Infantil.

Neste caminho, para reforçar a hipótese deste trabalho, Pougy (2005), nos diz que a criança relaciona-se com a TV do mesmo modo que se relaciona com o que está a sua volta. Para ela, a TV constitui-se em um jogo simbólico, como são as brincadeiras infantis.

De acordo com o explicitado acima, pode-se perceber a relevância em se trabalhar dentro das estratégias pedagógicas o imaginário infantil a partir dos desenhos animados, visto que esse imaginário é influenciado diariamente por esses estímulos. Isto porque, além de considerarmos que as crianças passam períodos de seu dia assistindo TV, estes estímulos encontram-se presentes nos seus brinquedos, nas suas mochilas escolares, lancheiras, roupas, copos, cadernos, lápis, camas, etc. Ou seja, as influências dos desenhos animados permeiam as vivências das crianças e a escola tem a possibilidade de utilizar este elemento que marca a infância atualmente como estratégia pedagógica.

Como afirma Giradello (2005), as crianças em geral, são capazes de decodificar a televisão de forma ativa, ou seja, construindo e desconstruindo saberes a partir desse referencial que é televisão. Portanto, é necessário que a escola esteja preparada para lidar e se utilizar deste meio oferecido pelo contexto das crianças para fortalecer suas aprendizagens.

Conforme o que foi dito acima, este trabalho se norteou pela seguinte pergunta: Como trabalhar o cotidiano infantil acerca dos desenhos animados de forma pedagógica? Para respondê-la, delineamos os seguintes objetivos:

- Conhecer a história dos desenhos animados;
- Descrever alguns aspectos do cotidiano infantil sobre os desenhos animados;
- Expor alguns pontos negativos e positivos que os desenhos animados remetem as crianças;
- Identificar se/como os desenhos animados estão sendo utilizados em salas de aulas de Educação Infantil.

O presente trabalho se desenvolve em seis partes: a primeira contém a introdução do trabalho, a segunda traz um pouco da origem e história dos desenhos animados, a terceira constitui-se de uma descrição das considerações acerca dos desenhos animados onde relata o desenho animado na televisão, os pais e o desenho animado: uma breve reflexão, o cotidiano Infantil e o desenho animado no meio escolar: um recurso interdisciplinar. A quarta parte mostra os procedimentos metodológicos utilizados para desenvolver a pesquisa. A quinta parte analisa as influências dos desenhos animados sobre os alunos de uma Escola Pública e como o mesmo está sendo trabalhado na sala de aula e, a sexta parte traz as considerações finais do trabalho.

2 BREVE DESCRIÇÃO SOBRE ORIGEM E HISTÓRIA DOS DESENHOS ANIMADOS

A comunicação sempre esteve arraigada no ser humano como forma de se ter uma melhor forma de existência, como forma de troca de experiências e saberes. A comunicação com o passado tornou-se imprescindível, como uma busca incessante por interagir com o seu semelhante, com o outro e com o ambiente. Segundo Mareuse (2007):

A linguagem constitui o eixo central da construção do real, na medida em que o cotidiano, história, memória, ficção e realidade apresentam-se como diferentes discursos e determinam ações e significações compartilhadas que integram a cultura humana. É elemento fundamental que possibilita ao homem compartilhar com o outro impressões obtidas a partir da experiência vivida (cotidiano, realidade) e processada (pensamento, memória). (MAREUSE, 2007, p.111)

Diante disto, percebemos que o homem só constrói a consciência de si, a partir do momento que ele percebe a necessidade de compartilhar, de dividir, ou melhor, na interação com o outro. Essa necessidade de se comunicar deu origem a linguagem (convenção de signos), algo que foi construído aos poucos e que foi usado como ferramenta para criação da relação do eu com o tu e não mais do eu com o isso. Desta forma nos explica Bakhtin (2000, p.15) que fala que “A pluralidade dos homens encontra seu sentido não numa multiplicação quantitativa do “eu”, mas naquilo que cada um é o complemento necessário do outro. Logo, o homem descobre o outro como parte dele”.

E ainda para esse mesmo autor verificamos que o dialogismo está relacionado ao conceito de linguagem e, mais do que isso, ao homem, a vida. Esse conceito chega a definir o ser humano, pois o outro torna-se indispensável para sua concepção. Sendo assim, é impossível pensar no homem fora das relações que o liga ao outro. Aqui a alteridade encontra-se como condição preponderante da identidade. Desta maneira, os outros constituem dialogicamente o eu que se transforma dialogicamente num outro de novos eus, assim mostrando, que uma pessoa deve passar pela consciência da outra pessoa para se constituir.

Desta maneira a linguagem se faz como um argumento importantíssimo no momento em que dois ou mais seres se encontram, pois percebe-se que necessariamente, a comunicação passa a ser de forma vital para a manutenção deste grupo social e de sua convivência dentro do mesmo. Então, para se chegar ao momento atual onde a comunicação se encontra de maneira tão evoluída ao qual se encontra pautada das grandes produções da atualidade, é preciso entender, primeiramente, como foram feitos os primeiros passos da comunicação, e a partir daí fundamentar o papel do desenho na sociedade desde um período bem de nosso passado, que foi o período Paleolítico, que se modelou como precursor da formação da cultura e relações sociais e, como uma das primeiras formas de linguagens.

Para este exemplo de comunicação o homem das cavernas deixou os desenhos gravados como forma de contar sua história nas paredes formando assim suas primeiras manifestações – gráfica , cultural e estética. Estes desenhos deixados nas cavernas expressos por aqueles antigos povos da história da humanidade trouxeram importantes revelações da luta do homem em representar a sua evolução e seu cotidiano. Eles também vêm nos apresentar os primeiros indícios da tentativa de estabelecer uma comunicação com o outro, por meio de percepções do mundo, ilustrações de suas experiências e realidades.

Enfim o que se pode constatar é que a história da animação começa muito antes da utilização dos recursos tecnológicos sequenciadores de imagens. Todavia, tendo-se feito esta análise de que o desenho existe não apenas hoje, e não somente da forma do que o conhecemos, sendo de forma animada podemos afirmar que o desenho é também uma linguagem. E foi essa a primeira linguagem usada pelo homem da antiguidade para se comunicar e formar as suas relações sociais. Segundo Nogueira,

Não se pode compreender a animação sem compreender a sua história. Começamos pelo início, pela pré-animação. Como sucede suas demais formas de expressão visual, também o vínculo temporalmente mais longínquo que encontramos para a animação nos liga às figuras representadas na ancestral arte rupestre. É aí que podemos identificar as primeiras formas – ora mais tênues, ora mais deliberadas – de representar o movimento e a vida nas próprias imagens. A sobreposição e múltiplas pernas ou a própria dinâmica da coreografia de certas

ações parecem evidenciar um esforço de captação e simulação do movimento. (NOGUEIRA, 2010, pág. 64)

Desta forma Souza Filho 1998, também nos diz que, na antiguidade, o homem usou o desenho na sua expressão elementar do traço para significar e construir a sua história, a sua vivência, o seu cotidiano, desenvolvendo assim as formas de apreensão e transmissão de conhecimento, ao qual o fez produzir a sua cultura. O que o fez perceber que o desenho neste aspecto, enquanto um sistema que molda sociedades torna-se mais fácil para entender como uma simples representação pictográfica possibilitaria a construção de uma sociedade cultural.

Contudo, o homem por meio do desenho, construiu uma manifestação da ideia e do próprio desenvolvimento da cultura gráfica ao fazer uma produção da imagem. Enquanto isso, ao se observar o desenho como parte do objeto da cultura proporciona-lhe condições para o desenvolvimento da imaginação criadora do homem, passando assim o desenho assumir um valor cognitivo, que contribui para que aconteça a interação nos movimentos estéticos da sociedade.

De acordo com o livro Classificação Indicativa (2006, p. 217), o desenho animado é definido como todo o conteúdo de animação, desenvolvido sem a utilização constante e predominante de personagens representados por atores humanos.

Eles são uma sequência de desenhos, cada qual de imagens diferentes que se projetam suas imagens de forma bem ligeira o que dá o movimento que eles têm, o seu dinamismo.

Eles expressam os movimentos das coisas, dos seres e das ações, chegando a ser de forma exagerada, de maneira caricaturada isso, quando se fala de desenhos humorísticos ou os chamados de “cartoons”.

O inventor do desenho animado é Emile Reynaud, na data de primeiro de dezembro de 1888, em seu início ele foi criado para um público infantil, hoje não mais é essa realidade em toda a sua totalidade, foram feitas algumas alterações para se conquistar outros tipos de públicos. Sendo assim, a classificação na parte televisiva fica como um meio de entretenimento.

Segundo Brennand (2010, vol.7, p. 317), Os desenhos animados estão relacionados, como expressão e técnica como mostra a seguir:

Ao desenho de imagens – registro de movimentos e sons;

À fotografia – “escrita da luz”;

À cinematografia- “escrita do movimento”;

À televisão – recebe e transmite imagens e sons mediante sinais eletromagnéticos.

Outro ponto relacionado ao desenho é o anime que vem de mangá que se define por uma ilustração de uma história ou conto. O mais antigo mangá é do ano de 1702 tendo sua origem no teatro de sombras.

Mais o que se constata é que uma das fases mais importantes do desenho aconteceu em 1930, quando nos EUA um desenho animado, que foi o Myckey Mouse, passou a ser divulgado em revistas de quadrinhos.

No Brasil, segundo FUSARI (1985) quem se destaca como protagonista neste ramo dos desenhos animados é Mauricio de Sousa, com seus personagens da turma da Mônica, no início com suas histórias em quadrinhos, e depois com algumas alterações, já se alcança um público mais adolescente com seus personagens também na adolescência.

3 CONSIDERAÇÕES ACERCA DOS DESENHOS ANIMADOS

3.1 O desenho animado na televisão

Segundo Cunha (1999, p.760-761), a televisão (do grego tele = distante e do latim visione = visão) é um sistema eletrônico de transmissão de imagens e sons de forma instantânea. A televisão no Brasil surgiu na década de 50 (18 de setembro de 1950), trazida por Assis Chateaubriand que fundou o primeiro canal de televisão no país.

De acordo com Lobo (1999 p. 23) o grande processo de industrialização, o inchaço das cidades, a ida da mulher para o mercado de trabalho, a especulação imobiliária, eram processos que viriam depois daqueles anteriormente vistos aos das grandes famílias que moravam em espaços bem maiores e amplos. Neste tempo a disponibilidade era bem maior para os contatos pessoais dentro de casa. Com o passar do tempo e a evolução de todo o sistema capitalista a mulher aderiu também o mercado de trabalho para equilibrar o orçamento familiar o qual visava a diminuição do risco de desemprego dentro de casa e consecutivamente, aumentaria a renda familiar. E por consequência da ida da mulher ao mercado de trabalho para poder ajudar seu companheiro com o orçamento doméstico, o tempo dedicado a seus filhos diminuiu bastante. Ocorrendo as substituições nesse papel maternal ficou, parentes, vizinhos, professores e por horas a televisão.

Há alguns tempo atrás, a figura feminina encontrava-se fazendo o papel de “babá” de crianças em sua maioria, era tomada e elas assim, talvez nem todas, tinham um papel fundamental de cuidar da segurança da criança e também, tinha o grande papel de cuidar do seu comportamento, isso se fosse na escola, em casa, ou em qualquer outro ambiente que a criança frequentasse. Esse quadro mudou, e a partir dos anos de 1970 para os dias atuais, através dos avanços das tecnologias encontramos a televisão, por diversas vezes fazendo o papel que um humano desempenhava, a babá virou eletrônica e o comportamento destas crianças por hora é mencionado como advindos do que se vê através dela. Ora apontam como má, ora apontam como boa e assim discorre um longo discurso através deste tema pelos meios

relacionados a essa temática. E assim nos mostra Pacheco o seu olhar sobre o que fica mencionado acima:

A TV condiciona a rotina das crianças e de seus familiares, funcionando ora como babá-eletrônica, ora como pano de fundo para as conversas entre amigos, ora como convidada assídua das refeições, ora como convite ao silêncio familiar, mas sempre ligada. Pacheco (2005 p.1)

Dessa maneira vemos que a televisão tornou-se um meio importante de companhia e entretenimento para todos da casa, e para isso podem se destacar cinco motivos principais: a permanência da criança em casa durante um longo período, sua linguagem atraente, a redução dos espaços destinados ao lazer, a falta de segurança nas cidades e a necessidade de os pais trabalharem fora de casa. Novamente Pacheco nos ressalta de que:

A redução dos espaços públicos, pouco a pouco, foi confinando a criança nos espaços domésticos dos miniapartamentos (favelas verticais), nos play-grounds proibitivos [...] em ruas fechadas pelos próprios moradores ou entregues à babá-eletrônica. O contato com a diversidade cultural das ruas foi perdido, as brincadeiras e as “peladas” foram desaparecendo e, como consequência, a criança sofre um estreitamento no seu horizonte perceptual, de ação e criação. [...] Nada resta a não ser os calçadões, os shopping centers (verdadeiros templos de consumo) transformados em ponto de encontro de jovens e áreas de lazer para crianças atraídas pelos brinquedos, antes existentes nos parques de diversões, hoje reduzidos ao Play Center.

É por isso que vários estudos são conduzidos sobre a programação televisiva infantil. Por que a preferência por desenhos animados? As frequentes soluções a esta pergunta segundo ROSENBERG,(2008, p. 17) são:

- Para ter uma companhia quando se sentem sozinhas.
- Aprender “sobre si mesmas” ao se identificarem com crianças na tela.
- Passar o tempo.
- Se distraírem enquanto os adultos estão ocupados com outras coisas.
- Pelo hábito de ligar o aparelho quando não querem fazer outra atividade; escapar da realidade e viver a fantasia de uma aventura.
- Aprender sobre “coisas” que a escola não ensina sobre pessoas, lugares, músicas e comidas.

- Se sentirem estimuladas por desafios e emoções.
- Se distraírem enquanto os adultos estão ocupados com outras coisas.
- Pelo prazer da fantasia.

Na televisão estão implicados alguns processos educativos. A criança por exemplo é receptiva dessas mensagens que permeiam por ela. As mesmas, são recriadas por elas de acordo com suas experiências, existindo aí um processo de troca de conhecimentos que fica incorporado no que se vê e no que se ouve de maneira criativa, retirando o que possui de seu interesse, algum sentido e/ou significado para ela, naquele dado momento.

Sendo assim, a televisão em si, não é má, nem boa. O julgamento se faz para quem dela se torna lesionado ou mesmo, beneficiado por ela. Pois, para poder se ter perdas ou ganhos vigentes de sua utilização terá que ser feito, uma análise de acordo com os objetivos que forem agregados em sua utilização pela criança ou pelos pais.

Por isso que é tão importante a responsabilidade pelo acompanhamento e desenvolvimento da criança de maneira integral e pelo que vemos isso não compete a televisão, mas sim aos pais, ou responsáveis.

Há um grande impacto da revolução tecnológica sobre as visões tradicionais do conhecimento e essa revolução torna-se algo mais do que significativo e, poderia ser usado pela própria universidade para se fazer um estudo deste processo. Pois, ficaria importante pensar os impactos dessa revolução e a construção de alternativas para sua utilização nos diferentes cursos como os de Pedagogia, o de Publicidade e Propaganda revendo os recursos pedagógicos como os desenhos animados e a sua disponibilização para a comunidade escolar no que viria favorecer a capacitação destes profissionais para o uso desses recursos com novas possibilidades de ensino e de aprendizagem que poderiam ser construídas.

Falar sobre uma desmistificação da televisão e a forma como ela é vista torna-se ainda um desafio. São vários olhares que se sobrepõe sobre ela quando ela é analisada. Talvez a própria “televisão” não se deixe cair nessa exposição, assim mesmo como um mágico não revela seus truques antes de fazer seu número. Tudo vai depender da maneira de como educamos nossos filhos, e nos educarmos também, para ver a televisão, pois como não podemos

comandar o que se passa nela, ela pode se ou, não ser tão prejudicial a eles ou a nós mesmos, ao contrário, pode até ser muito útil.

No entanto, a televisão, ora boa, ora má, vive uma dualidade de conceitos, e pelo o que se sabe é que ela não pode corrigir as falhas da educação ou suprir a falta da família, de um responsável, ao lado de uma criança ao assisti-la, até porque se é entendido que todos os processos pedagógicos ocorrem numa relação interpessoal em sua maioria.

Neste discurso também cabe a dualidade no que diz respeito à TV, existe uma característica peculiar que a difere dos demais meios de comunicação, e a coloca em lugar especial de atenção ela além de transmitir mensagens tornou-se companhia para o ser humano fazendo parte de seu dia-a-dia estando dentro de sua casa em sua intimidade.

Quando se fecha as portas para o mundo é ela para quem se olha. Muitas vezes o simples ato de deixar o aparelho ligado apenas para fazer barulho, já dá o sentido de vida para a casa, e isso chega a substituir ausências, a televisão aqui chega a substituir uma pessoa, ou várias pessoas, que poderiam dialogar entre si.

Ao se permitir que a televisão fique ligada se permite que entrevistas, novelas, desenhos animados e demais personagens entrem em sua casa, e fica implícito, ou explícito que mesmo de casa, o próprio receptor participasse daquela programação, tudo por causa dessa falsa ilusão de presença. Esta relação de dualidade da TV com o homem, ora como boa, ora como má, é bastante peculiar, podendo ser vista como complexa e perigosa, pois se for colocada como companhia imaginária, ela isola completamente as pessoas, tornando-as, por vezes, pessoas mais egoístas e passivas proporcionando-lhes a ideia de poder e controle total.

E essa resposta fica fácil de ter por que a televisão não responde ao telespectador e, a decisão de manter ou não o aparelho ligado ou, em determinado canal é exclusivamente dele, desse receptor. É ele que vai decidir se quer ou não manter o contato. Por isso, existe a grande corrida das emissoras de televisão em atrair seus telespectadores com programas bem atrativos para não perder a audiência para outro canal.

A simples visão de qualquer fragmento do mundo miraculosamente produzido no vídeo, a sensação de que o mundo está presente no vídeo, a sensação de que o mundo está quase ali diante dos olhos, o simples fato de estar ligado o aparelho receptor são elementos capazes de ligar o telespectador, de amenizar a absurda solidão que possa sentir enquanto indivíduo solitário na massa gigantesca da grande cidade. (SODRÉ, 1987, pág. 37)

Perceber a mensagem veiculada pela televisão é levar em consideração que a vida cotidiana é moldada e mediada pelos processos tecnológicos que se respaldam na cultura da mídia e pela sociedade de consumo. Pois não há consumo sem a espetacularização do produto. A grande necessidade da venda a tudo e a todos, movimenta a economia e fortalece a indústria do entretenimento, tornando assim a publicidade como uma das principais fontes de renda para os donos dos meios de comunicação.

Não existe canal de televisão sem um ou mais patrocinadores. Isto que dizer que um desenho animado permanece na televisão ou não, dependendo do interesse de seus patrocinadores. Os desenhos animados não apenas passam na televisão com sua função de entretenimento mas sim, com a visão de consumo, de lucro, de rentabilidade e, assim, vão ocupando grandes vendedores de cadernos, roupas, chocolates, brinquedos, biscoitos, sorvetes, etc. Neste contexto, um desenho animado não é apenas um mero rabisco em movimento, como também, não ficam apenas como programas para distração das crianças, eles são personagens valiosos que rendem milhões à indústria do entretenimento, indo além de uma animação, tornando-se assim, mais que um produto desejado por seu telespectadores, algo realmente de grande interesse em possuí-lo.

Os desenhos animados viram parte de uma ideologia da cultura dominante. E se vê que desta maneira o indivíduo ao possuir parte destes produtos comercializados fica inserido e aceito pela sociedade como se assim portassem de um passaporte de entrada para os grupos sociais formados nas ruas, praças, escolas, e etc.

Segundo Marcondes Filho,

A chamada matéria-prima da indústria cultural, a cultura do povo, foi se tornando cada vez mais indiferenciada. As novas ideias, as fantasias, as imagens que as pessoas possuíam –

resultado do contato com outras pessoas, ambiente de trabalho e de lazer distante dos produtos de comunicação de massa – enriqueciam seu universo mental e estimulavam não somente suas histórias, suas peculiaridades linguísticas, sua expressão artística, suas lendas, seus ditos populares, mas faziam também nascer daí um produto cultural típico, próprio, que possibilitava o reconhecimento das pessoas como comunidade, como um todo coeso e unitário. Em outras palavras: o produto social construía na sociedade a noção de identidade cultural. (MARCONDES FILHO, 1988, pág. 31)

Se a televisão ocupa lugar de destaque nas casas, é porque algo está faltando ao ser humano para que ele se sinta satisfeito e realizado com a presença deste aparelho. Ela é apenas um meio que transmite imagens e mensagens produzidas por emissoras, que possuem ideologias, intenções e interesses particulares. Deixar como culpados os meios eletrônicos pela alienação social é fechar os olhos para o que realmente acontece.

Com isso, a sobrevivência e o sucesso dos desenhos animados vivem até os dias de hoje. Desde o início das primeiras transmissões de imagens televisivas ao botão do controle remoto, o mundo vem assistindo a evolução e o desenvolvimento esplendoroso da televisão, o tornado cada vez mais um dos mais poderosos meios de comunicação já concebidos pelo homem. Com o sucesso da televisão em cores, as obras de grandes mestres da animação foram ganhando muita popularidade, não somente internacionalmente, mas em todo o mundo, apresentando assim personagens consagrados que conquistaram gerações e ainda hoje fazem parte do imaginário coletivo. Segundo Marcondes,

É importante compreender que o fascínio da TV não é fabricado, não há um grupo de pessoas maquinando estórias e personagens para impor às massas: ao contrário, os meios de comunicação atuam sobre as necessidades já existentes no ser humano. Através do sucesso de certos programas, por exemplo, é que se conhece um pouco mais a natureza dos receptores e suas necessidades. Basicamente, o que há é um desejo de vida melhor, a saber, uma negação da vida real. (MARCONDES, 2000)

Por isso seria uma boa oportunidade levar a televisão para a sala de aula, isso implicaria também, ensinar os alunos a vê-la com olhar crítico. Nesse sentido, a utilização do desenho animado seria como recurso didático-

pedagógico para auxiliar no processo de ensino e de aprendizagem, e no desenvolvimento de alunos da educação infantil.

Esta ideia seria viável pelos desenhos animados se constituírem de um recurso atrativo, pois envolve imagem, som, cor, e uma história que envolve seus personagens, construindo uma situação a ser refletida e analisada pelo professor e por sua turma, desde que o profissional de educação previamente analise o contexto do que vai ser transmitido para os alunos julgando a melhor forma de como irá utilizar esse recurso. Segundo Belloni (1994, p.12) em sua investigação constatou que a presença do público diante do veículo de comunicação é expressiva, e o tempo que as pessoas passam em frente a este aparelho é muito alto, chegando a 23 horas semanais.

Se a essas pessoas que totalizam 23 horas semanais forem adultos podemos pensar que não poderá ser influenciados pelas imagens apelativas das mídias mas, se neste período forem crianças? Quem conversam com elas neste momento? Quem as orientam? Que noção de mundo está sendo repassado para ela? É preciso de alguém para acompanhá-las para que sempre as interrogações, ou momentos de intervenção, sejam feitas no momento exato da questão. As crianças são pessoas igualmente aos adultos de pensamento muito rápido em questões de segundo formam ideias sobre o posicionamento dos desenhos animados e, dali, podem achar que toda aquela mensagem poderá ser englobada para sua realidade sendo ela boa ou má.

3.2 Os pais/responsáveis e o desenho animado: uma breve reflexão

O desenho animado em sua maioria tende a ter um gênero predominantemente dirigido ao público infantil mas, atualmente é verificado uma mudança na característica padrão dessa mídia, ela está sendo contextualizada em modelos que se alcance um público maior, como os de adolescentes e dos adultos, isso também se torna verificado, pelos personagens dos desenhos animados que tomaram formas de adolescentes e adultos.

É possível observar que os desenhos animados nos mostra comportamentos e valores que retratam o contexto histórico em que foram

criados. Esses mesmos elementos não fazem referência somente ao universo infantil, como já falamos, mas ao do adulto também, pois muitos aspectos apresentados pelos desenhos são imagens animadas que dificilmente podem ser compreendidas por uma criança, no que se referem ao corpo da história, com suas piadas e ironias, etc.

O mesmo, deveria abordar conteúdos em sintonia com as propostas para a infância brasileira mas, isso não é totalmente verídico, há um misto destas proposta para que assim se alcance um público maior. Mas notoriamente a fantasia é peculiar desse gênero, o que o aproxima dos contos de fadas, embora não os chegue a substituir.

Para algumas pessoas mais idosas há quem o diga que consideram que a televisão é um instrumento que veio deformar a identidade infantil provocando-lhe comportamentos ao contrário daqueles desejados pela sociedade de acordo com seus valores de boa conduta. Para eles, ainda não existem programas infantis de boa qualidade na televisão brasileira, os quais venham trazer conteúdos mais construtivos ou menos prejudiciais, trazendo a diversão sadia e atrativa para a criança.

Como já foi comentado a investigação realizada por Belloni (1994) nos constatou que a presença do público diante do veículo de comunicação é expressiva o tempo que essas pessoas passam em frente a este aparelho é muito alto, chegando a 23 horas semanais. A esses conteúdos televisivos os desenhos animados estão inseridos e a eles competem a atração de um grande público.

Os desenhos animados têm transmitidos valores considerados perturbadores por vezes para a sociedade, e vários especialistas em desenvolvimento infantil e educadores questionam e pesquisam este contexto. Daí, através deste ponto de vista procuram analisar valores educativos existentes no que tange ser legal dentro dos padrões brasileiros relativos a infância, que estão ou não, em desenhos de forte aceitação no Brasil.

Diante da pesquisa campo realizada neste trabalho, a este discurso ficou explícito que é preocupante perceber que muitos pais, ou responsáveis, não possuem tempo, para acompanhar as crianças e, também muitos não possuem senso crítico a respeito do tempo que as crianças devam permanecer assistindo televisão, e assim, não percebem que a criança normalmente fica

paralisada, diante dos programas de televisão, isso seja dos desenhos animados, ou de qualquer outro programa, ou de jogos eletrônicos, como Playstation, videogame, entre outros, o que faz aprender muito desses conteúdos televisivos, que por ora estão condizentes com sua realidade e outra não.

A televisão é muito sedutora e a sua grande possibilidade de entretenimento atrai e multiplica as chances de se ter alguém sempre a sua frente. E, por falta de alternativas mais sedutoras para as crianças, essa atividade se é levada a um exagero, podendo em se transformar em um hábito vicioso. Particularmente, os desenhos animados estão dentro destes contextos por serem programações que remetem muita sedução para seu público, eles expressam na sua maioria os movimentos dos seres, das coisas, de forma caricaturada, exagerada, sobretudo quando se fala de desenhos humorísticos.

Além, de como os desenhos animados atraem o seu público, lhe dando fonte de prazer e entretenimento, os desenhos animados podem apresentar valiosos instrumentos para favorecer a aprendizagem e o desenvolvimento pessoal e profissional (BOSELLI, 2002, p.30).

Desta maneira, para os pais, ou responsáveis, seria um momento muito oportuno para ambos, o conversar sobre o que assistem, discutir o certo e o errado da ação vista, seria um momento de encontro e de partilha, de aprendizado para os membros da família que ali dividissem este momento. O que se percebe, nessa relação de pais x televisão, é ocasionada através de um grande problema que é a escala de valores que a televisão repassa para a criança é muito mais influente, sedutora do que as estabelecida pelos pais ou aquela desenvolvida na escola.

3.3 Cotidiano Infantil

Para Vygotsky (2007), o processo de formação do pensar é despertado e acentuado pela sua vida social e pela constante comunicação que se faz entre crianças e adultos, a isto permitindo a assimilação da experiência de muitas gerações, assim como de experiências próprias individuais e coletivas.

A criança tem sua atividade favorita, prática concernente à fase da vida específica da infância, o brincar. E Para Vygotsky (2007), esse “brincar”

empenha certas funções que permite que a criança aprenda a elaboração e a resolução de situações conflitantes do seu cotidiano, através da capacidade que as mesmas possuem de observação, imitação e imaginação.

É brincando que a criança reproduz um pouco de sua vivência, de sua rotina. Por isso, constatamos que no jogo de “faz de contas”, ela direciona o seu comportamento pelo mundo imaginário, ou seja neste momento fica separado o pensamento do objeto, e as atitudes surgem das ideias. Por isso, é que para esse autor o “faz de contas” e a imaginação permitem que a criança chegue a internalização, que se explica pelo processo por meio do qual ocorre a reconstrução interior daquilo que é observado externamente.

Ao falar no brincar Kishimoto (2002), também nos contribui com o seu discurso quando nos fala que o brincar é um espaço explorável, pois ao brincar a criança corre, anda, conversa, pula, derruba, etc. Essas atividades constroem novas descobertas tornando-se prática importante para o desenvolvimento infantil, uma vez que a partir das brincadeiras a criança tem a oportunidade de praticar diversas experiências, e assim chegar a desenvolver várias aprendizagens, pois nestes momentos é que são dada a oportunidade de explorar e solucionar problemas, que talvez em situações corriqueiras não seriam realizadas pelo medo de errar, e assim, ao brincar essas situações encontram-se melhores soluções pois, ao brincar não estão preocupadas com o resultado tudo isso se explica, pelo grande estímulo que lhe são aguçados com o brincar. Desta maneira, a brincadeira é uma prática riquíssima para o desenvolvimento da criança, em seus aspectos emocional, social e cognitivo da criança.

Os desenhos animados fazem parte do cotidiano infantil. Essas programações ao serem assistidas pela criança faz com que esse universo fantástico que ela mesmo cria, e por mesmo, por serem esses desenhos de origem encantadora, faça uma mistura de ficção, sonho, realidade e aventura. Fazendo com que esses pequenos telespectadores assumam o papel da heroína ou do herói, deixando-os acreditar que tudo é possível pois se acham dotados das características de seus desenhos preferidos.

A televisão exerce uma ação de sedução e de retenção sobre todos que a assistem a ponto de se transformar para as mesmas em uma necessidade fundamental como é a de se alimentar ou divertir-se. Tudo porque, é através

deste meio de comunicação, que são difundidas imagens nas mais diversas culturas, como se ali tivesse um tipo de padronização do imaginário e de estilo de vida, mobilizando momentos preciosos de investimentos afetivo.

Com a televisão, os desenhos animados por serem um de seus atrativos também são grandes sedutores, eles povoam o cotidiano das crianças fazendo com que o imaginário infantil chegue a patamares nunca reais para sua idade, eles possuem figuras muito sedutoras, por vezes até, estranhas e mesquinhas, e nada dessas características, ou melhor, dessa ambiguidade, é percebida pela criança, pois a mesma por sua imaturidade ainda não tem um censo crítico desenvolvido para discriminar o que é certo, ou o que é errado em diversas situações.

Diante deste discurso, vemos uma dicotomia, entre o bem e o mal, muitas vezes, um vice e versa, bem desgastante, e para as crianças, nada disso fica claro, e nem muito menos entendido. O certo e o errado ,fica despercebido.

Cabível se faz relacionar ainda este mesmo discurso com as ideias de Mc Luhan (2005), que nos mostra suas teses fundamentais na defesa da ideia do mundo como aldeia global, um mundo que, em seus estudos, “encurtou”, isto é, por meio da comunicação, as distancias se encurtam, as culturas se intercruzam e os contatos entre as pessoas geram e são gerados pelos assuntos pautados pela mídia.

Os meios de comunicação concorrem significativamente para conduzir a criança ao consumo, gerando modelos de identificação de atitudes, valores, procedimentos, costumes, música, comportamento, ritmo, cotidiano. Quando se publica a propaganda de um produto, ela só é lícita se o consumidor puder identificá-la de forma imediata. Com a criança telespectadora, na maioria das vezes, essa identificação não ocorre, pois ela nem distingue o programa da mensagem comercial nem reconhece o caráter persuasivo da publicidade. É um crime invisível, porém, muito poderoso, pois a criança não pode se defender da publicidade diluída no entretenimento. (Trilhas do Aprende, Vol. 7, pág. 35).

A proposta de ambientes comerciais (lanchonetes) onde alguns de seus produtos são sanduiches, que são vendidos com brindes formando um kit, por muitas vezes nem são uma alimentação saudável, pela grande quantidade de

conservantes que contêm em suas carnes e molhos e, por seus sucos não serem da fruta.

A exemplo disso vemos o Mclanche Feliz e Burger King. No Burger King em julho deste ano (2016) a turma do Bob Esponja estava fazendo parte deste lanche infantil e atualmente (outubro de 2016) o Mcdonald's está fazendo parte do lanche os participantes da Liga da Justiça (Batman, Robin, Lanterna Verde, Flash, Superman) para os meninos e, para as meninas, As Meninas Superpoderosas (Lindinha, Florzinha e Docinho).

Mcdonald's



Fonte: <http://imagens.google.com.br>

Burger King



Fonte: <http://imagens.google.com.br>

Essas publicidades não ficam apenas nesses produtos elas se estendem a outros produtos do público infantil como, roupas, shampoos, cremes,

sapatos, bolsas, sandálias, bonés, produtos alimentícios, materiais escolares, matérias de higiene, etc.



Fonte: <http://imagens.google.com.br>

Esse consumismo caracterizado pelo que se mostra na mídia está alcançando a cultura infantil para consumir produtos diretamente para as crianças, sendo assim, a criança é que a principal consumidora, mesmo que não seja detentora do dinheiro. Isso se explica pela apelação comercial de produtos voltados para essa fase. Esta é uma tendência que se desenvolveu desde o início da era industrial. De acordo com Mcallister (apud Brennand et al., 2010, p.352):

Antes, os brinquedos e jogos industrializados direcionavam-se para os pais como mercado, mais do que para as próprias crianças. Com o passar dos anos, as campanhas desenvolveram linhas de brinquedos que eram criadas para se transformar em programas de televisão.

Desta forma visualizamos como a mídia dos desenhos animados influenciam as crianças em diversos lugares, seja passado pela televisão, ou mesmo, no simples ato de encontrar essas propostas em pontos comerciais, em seus passeios, em seus lanches, etc. E, por se tratar de uma abordagem continua de grande influencia para as crianças pode usar a dimensão educativa que este tema tem e desenvolver daí formas de aprendizagens as introduzindo em sua pratica. De acordo com Salgado (2005, p.8), “Há uma dimensão educativa nos desenhos, principalmente se considerarmos o aspecto ativo dos valores que podem ser construídos quando a criança interage com eles”. Sendo assim, a televisão e os desenhos animados podem ser utilizados como ferramenta pedagógica.

3.4 Desenho animado no meio escolar: um recurso interdisciplinar

A escola muitas vezes não se posiciona como questionadora dos conteúdos televisivos, muitas vezes ela se encontra no papel de disseminadora, colocando painéis nas paredes das salas de aula que expõem personagens de desenhos animados de maior sucesso no momento.

Com isso vemos que são atrativos com os quais a escola conta. Contudo, é possível inferir que tais atrativos estão em função do mercado, mesmo que a escola não se detenha para analisar tal atitude e o conteúdo ideológico que transmite. É uma tentativa de homogeneização, dando um

sentido da visão da mídia atual. Sendo assim, essa homogeneização, que é trazida pela globalização, nos mostra mais uma exigência que é a de ficarmos “antenados” para o que a televisão transmite aos seus telespectadores infantis. Como indica Calado (2003, s/p).

[...] começa uma árdua, longa e incessante caminhada de aprendizagem, de auto-avaliação e de aquisição de novas atitudes por parte dos protagonistas de um processo alternativo de globalização. Calado (2003, s/p).

Maria Isabel Orofino propõe uma educação tecnológica em que se utilize a tecnologia como um “poderoso meio para ressignificação do mundo através da produção de conhecimento e para o investimento na autoria das crianças e adolescentes” (OROFINO, 2005 p. 30).

Diante disto também para esse discurso cabe-nos falar de educomunicação que não se trata de uma comunicação de informações midiáticas na escola, ou seja:

[...] é a possibilidade de se entender a realidade e suas verdades postas, criadas pela mídia, desvendando a produção do discurso e suas formas de fazer, rumo à construção de outras verdades (argumentos) possíveis. (Trilhas do Aprendente. Vol. 3. p, 459).

Sendo assim, o objetivo da educomunicação não é somente buscar descobrir o caráter ideológico das mensagens, mas também, propiciar ao adulto, ao jovem, à criança a chance de serem mais atuantes diante dos processos da comunicação.

OROFINO (2005) usa o conceito de “pedagogia dos meios” como uma proposta metodológica e síntese das diferentes iniciativas críticas desenvolvidas aqui mesmo no Brasil. Para a mesma, o objetivo da pedagogia aos meios é

Ampliar as **mediações escolares** por meio de novos enfoques pedagógicos que visem um consumo cultural crítico e que possibilitem a criação de estratégias de uso destes meios para fins de construção da cidadania ativa, participativa, atuante no contexto da comunidade na qual a escola se insere. (pág. 32).

A referida autora classifica sua proposta como multimetodológica. Essa proposta vem buscar integração com o novo sem abandonar o que já foi produzido anteriormente, fazendo assim, uma análise de forma crítica. Dessa maneira, ela menciona alguns pontos que podem ser colocados como questões geradoras. São eles: Leitura crítica dos meios, Fundamentação teórica: teoria de usos sociais das tecnologias e das mídias e, mediações escolares e sintonia com o projeto político-pedagógico fundamentado numa perspectiva da gestão democrática e de construção da cidadania.

Por isso a escola deve ser promotora de uma educação para a mídia televisiva. Pois a mesma, deve ver essas mídias televisivas com dupla intenção, que é a de torná-la um instrumento pedagógico como também, a de torná-las um objeto de estudo de alunos e professores, favorecendo a ambos a aquisição de uma postura crítica diante dela.

Continuando com o pensamento desta mesma autora vemos que:

A escola é um local de mediações onde por meio de trocas de saberes entre os pares, crianças e adolescentes dão continuidade ao seu papel de telespectadores ativos e criativamente produzem novos sentidos sobre os produtos midiáticos que consomem todos os dias. (OROFINO, 2005, pág. 40).

Brennand (2010, vol.7, p.399), mostra-nos que entre esses produtos midiáticos, que se consomem todos os dias os desenhos animados são uns dos mais consumidos. Os conteúdos deste produto tão bem aceito nos lares, proporcionam diferentes influências que em sua maioria, não correspondem ao que os responsáveis e os educadores desejam para suas crianças. Normalmente os responsáveis ou educadores pensam que os desenhos animados e outros programas infantis venham a promover a estimulação do pensamento, a reflexão sobre o mundo e que essas crianças entendam o que é apresentado no programa.

Quanto aos pais, ainda nos expõe Brennand (2010, vol.7, p.399), por se encontrarem sempre atarefados nunca tomam conhecimento do conteúdo que passam enquanto seus filhos assistem. E quanto aos educadores, na tentativa de cumprir o currículo, não estimulam seus alunos a refletirem sobre os

programas a que assistem. Tanto, a família quanto a escola podem e devem desempenhar um papel determinante em relação aos significados que a televisão remete.

Para desempenhar este papel determinante em relação aos significados, as práticas vivenciadas nas escolas podem ser questionadoras dessa mídia que dissemina valores influenciando a construção do conhecimento. Desta maneira, o educador crítico tem a responsabilidade de formar cidadãos, capazes de produzir questionamentos acerca dos conteúdos exibidos pela mídia e assim ser um agente que contribua para o bem da sociedade.

Através de um planejamento e, tomando as devidas precauções com as ações a serem tomadas o educador, pode fazer com que o seu aluno absorva o que ele realmente almeja. O aprendizado pode ocorrer sim, com o devido apoio e o acompanhamento do que está sendo assistido na mídia, não deixando de se traçar um comparativo com a realidade.

Freire (2001) nos coloca que aprender se trata de uma aventura criadora, muito mais rica que repetir conteúdos. Pois assim, pode-se pensar em construção, e reconstrução a todo instante na sala de aula. Por isso, o educador pode utilizar os desenhos animados como um recurso didático e, para que isto ocorra, ele deve previamente selecionar o desenho animado que contenha o conteúdo desejado a ser dado.

A imagem visual dos desenhos animados, o foco fantasioso e seus signos são interpretados de diferentes formas pelos alunos, em cada um a uma percepção particular. Do mesmo modo, que o desenho animado pode divertir e ensinar, ele pode influenciar o comportamento, as atitudes e o desenvolvimento das atividades diárias. Desta forma, o aluno passa de mera receptora para uma processadora de conteúdos.

Nos primeiros anos de escolarização as crianças compartilham muitas e diversas situações que envolvem o bem-estar e a construção de valores significativos para a interação social. A imaginação, a ludicidade torna-se, nesta fase, a prática mais importante para o desenvolvimento da criança, favorecendo aspectos cognitivos para o crescimento da autonomia e sociabilidade da mesma.

Está indicado na LDB (1996) que “Na Educação Básica, a organização do tempo curricular deve ser construída em função das peculiaridades de seu

meio e das características próprias de seus estudantes, não se restringindo às aulas de várias disciplinas”. (BRASIL, p. 22, 2010). Sendo assim, a escola deve organizar o currículo embasado nos componentes curriculares obrigatórios e nos saberes produzidos cotidianamente (currículo oculto), de forma interdisciplinar.

A desta compreensão, devem ser trabalhados os temas relevantes para as especificidades encontradas em cada comunidade escolar, de forma integrada aos conteúdos obrigatórios, usando para tanto, diversidade de métodos e recursos. Neste cenário, incluímos o recurso *desenho animado*, que, devido a sua configuração dinâmica, aborda em seus enredos, diversos temas que podem ser usados como recurso pedagógico, efetivando a dimensão de integrar o estudo de conteúdos com elementos que fazem parte da realidade cotidiana das crianças.

No entanto, compreendemos que as escolas, configuradas ainda trazendo traços do ensino tradicional, vigente no país por tantos anos, apresenta dificuldade em se *reconfigurar*, em repensar sua dinâmica de organização sociocultural, pedagógica e funcionamento. Há muito o que se fazer em relação ao rompimento com práticas tradicionalistas e conteudistas, que não se preocupam com o sentido do conhecimento na vida dos sujeitos, haja vista que uma concepção não se extingue com o surgimento de outra, a mudança é um processo e o aprimoramento das metodologias, métodos e técnicas se dão por meio desse processo.

Entendemos que para que haja a aprendizagem significativa tão discutida e buscada nas escolas, se faz necessário propiciar estes significados às aprendizagens das crianças partindo do que faz parte de sua realidade etária. As histórias imaginárias fazem parte da realidade etária das crianças, a fantasia em torno das situações problema, os enredos fantásticos para chegar aos objetivos almejados são elementos que permeiam a vivência das crianças, entre brincadeiras, fantasias e aprendizagens. Sendo assim, compreendemos que o desenho animado pode ser um recurso pedagógico eficaz para integrar conhecimentos nesta fase do processo de ensino-aprendizagem.

Portanto, compartilhamos do entendimento de Ausubel (1978), que afirma que o princípio fundamental que influencia a aprendizagem são os conhecimentos prévios dos sujeitos, se isso for apreendido e ensinado de

acordo, haverá aprendizagem de conhecimentos de forma significativa, modificados pela relação entre os prévios e os novos.

Dessa forma, a interdisciplinaridade deve fazer parte da rotina de planejamentos dos professores, para que sejam propiciados momentos de aprendizagens em que os conhecimentos se integrem e haja mais chances de contemplar os conhecimentos prévios dos estudantes, assim como se articulem com seus saberes cotidianos, contribuindo para construções de conhecimentos mais aprofundados e que se ampliem em aprendizagens em âmbitos diversos.

A interdisciplinaridade se configura como interdependência, interação e intercomunicação entre áreas do conhecimento/disciplinas, favorecendo a integração dos conhecimentos pertinentes às diversas disciplinas. Um recurso atrativo como o desenho animado, que pode relacionar diversas áreas do conhecimento em seu enredo, recursos fotográficos, personagens, além de ser um elemento que faz parte da vida cotidiana das crianças, pode ser um diferencial no processo ensino-aprendizagem.

Para começar a mudar o processo de construção/reconstrução dos conhecimentos na escola, se faz necessário compreender como a prática interdisciplinar pode propiciar meio favorável à integração dos conhecimentos e promover aprendizagens significativas, que possam se ampliar e não ser fragmentados. Tendo esse conhecimento, a escola pode se organizar de forma a atender essa necessidade de mudança, advinda das transformações rápidas ocorridas na construção dos conhecimentos com as tecnologias avançadas e sua vertiginosa dissipação de informações.

4 PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS

O direcionamento na construção de um trabalho acadêmico, o caminho a ser trilhado, a maneira a qual o pesquisador vai desenvolver a pesquisa é de grande relevância para se alcançar os objetivos do tema em questão.

A esse caminho chamamos de metodologia, que segundo Brennand (2010) se constitui em reunir recursos que foram pensados a partir de escolhas/decisões estratégicas, articulando-se como uma ação pensada. A metodologia é uma parte crucial na elaboração dos procedimentos de pesquisa, tanto é o caminho (o mapa), como o método é a alma da pesquisa. Sendo assim, os critérios metodológicos têm de estar bem claros e justificados.

A presente pesquisa, quanto à classificação se constitui em uma pesquisa de campo, muito utilizada no meio educacional, que apresenta a dependência de um locus, de um lugar específico da realidade para adquirir as informações do tema investigado, utiliza-se coleta de dados, contudo, não descarta a relação com uma fundamentação teórica, visto que, mesmo sendo uma pesquisa empírica, depende dos conceitos teóricos tanto para construir os instrumentos de coletas de dados como para organizar e analisar as informações.

Quanto à abordagem é uma pesquisa qualitativa, que se configura em uma pesquisa sobre a dinâmica da vida, da organização social, da natureza psicológica e dos porquês das coisas. Para Richardson (2007) a pesquisa qualitativa é uma tentativa de compreender as características situacionais e particulares de um determinado fenômeno de estudo.

Quanto ao tipo a pesquisa foi trabalhada caracterizando o tipo exploratório, que é especificada quando o autor do trabalho (pesquisador) objetiva conhecer profundamente o fenômeno. Com este intuito, a construção deste trabalho utiliza como instrumento de coleta de dados, questionários com questões abertas e observação da realidade contextual em que se inserem os sujeitos participantes da construção desta pesquisa.

Para coletar dados imprescindíveis para realização desta pesquisa, os sujeitos participantes são professores da Educação Infantil de uma escola

municipal da cidade de Rio Tinto. Onde foram analisados o cotidiano infantil acerca dos desenhos animados de forma pedagógica.

A partir destes dados e do embasamento bibliográfico existente sobre o tema buscou-se entender o fenômeno da inserção dos desenhos animados nas vivências infantis. Sendo assim torna-se necessário alcançar os objetivos de conhecer a história dos desenhos animados, de descrever alguns aspectos do cotidiano infantil sobre os desenhos animados, de expor alguns pontos negativos e positivos que os desenhos animados remetem as crianças e de identificar se/como os desenhos animados estão sendo utilizados em salas de aulas de Educação Infantil.

Desta forma, usando os aportes da metodologia que foram escolhidos para esta pesquisa, almeja-se contribuir com o conhecimento sobre o desenho animado na vida dos estudantes de educação infantil na escola, sobre as práticas (ou ausência destas) desenvolvidas para que este recurso seja eficaz e significativo e não se tornem mero passatempo, sem fins didáticos pedagógicos no âmbito da escola.

5 ANÁLISE DAS INFORMAÇÕES COLETADAS

5.1 Uma análise sobre as influências dos desenhos animados e a possibilidade de utilizá-lo como recurso pedagógico

Na atividade de campo foi explorado o recurso de coleta de dados questionário, o qual foi respondido pelas professoras responsáveis pelas salas de aula da educação infantil da Escola Municipal Herman Lundgren.

A realização desta pesquisa teve o intuito de analisar os desenhos animados de forma pedagógica mostrando tanto as influências do desenho animado nas vivências das crianças em seu cotidiano, como as vivências das práticas pedagógicas correspondentes ao tema em questão.

Desta forma, a observação feita pôde constatar que as vivências dentro do cotidiano infantil acerca dos desenhos animados estão presentes em sala de aula e que as influências obtidas através dos desenhos contribuem de maneira tanto positivas como negativas no comportamento das crianças e que, essas influências se apresentam para ambos os sexos, meninos e meninas, percebem-se bastantes traços relacionados a proposta dessa mídia.

No que se refere à questão comportamental, os desenhos animados quando são de natureza educativa, têm poder de influenciar no comportamento das crianças, já que elas tendem a imitar seus personagens favoritos, despertando na criança sentimentos de solidariedade, ética, respeito ao próximo, gentilezas com a utilização das palavras, por favor, com licença, obrigado, cuidados com a saúde, com a higiene, com o material escolar, preservação ao meio ambiente, etc. Na mesma linha de pensamento, quando os desenhos não são de natureza educativa podem estimular a violência, ao enaltecimento a vaidade, o cuidado exagerado com o corpo, a competição, o consumismo, a proferirem palavras grosseiras, a rejeição de comidas, etc.

Segundo Oliveira,

Os desenhos estão ligados diretamente à vida das pessoas, pois é durante a infância, uma das fases mais importantes para a construção da identidade e personalidade do sujeito, que eles passam a ser consumidos tornando-se comum a prática de assisti-los, o que também ocorre devido o grande poder de recepção que eles exercem sobre as crianças, uma vez que são tidos como a representação do real, trazendo na maioria

das vezes aspectos como forte ferramenta pedagógica, uma vez que despertam o interesse do indivíduo, mediando suas experiências de mundo e recriando a realidade histórica, o que deixa o aprendizado mais próximo e dinâmico, facilitando a sua apreensão. (2011, p.1437).

Diante desta informação, quando transformado em uma ferramenta pedagógica, o desenho animado, instiga o interesse dos alunos, pelos dilemas e pelas histórias que sempre traz em suas cenas, favorecendo assim, as práticas pedagógicas, pois preserva o foco de quem assiste, como também, a adaptação do mesmo para a vida cotidiana.

Verificamos que essa mediação, entre os conteúdos do desenho e a prática, é muito relevante pois, o dia-a-dia da sala de aula, inspira cuidados nas atitudes dos alunos, já que a formação social também é construída na escola. Sendo assim, as professoras nas suas respostas falaram que não vivenciaram nenhuma situação desastrosa, ao qual, pudessem identificar que fosse advinda dos desenhos animados porém, nas horas dos intervalos algumas crianças na tentativa de imitar seus personagens favoritos usam a violência como referencia para suas brincadeiras chegando muitas vezes a machucar seus colegas e causar prejuízo a outros.

A partir desses fatos, pudemos levantar o questionamento às participantes da pesquisa que responderam ao questionário sobre a sua prática e, se as mesmas em seu planejamento constroem aulas a partir dessa temática dos desenhos animados, visto que principalmente nas salas de educação infantil, onde as crianças ainda vivem no mundo da fantasia, este trabalho com desenhos animados educativos é notavelmente favorável por interagir com a imaginação da criança e despertar sentimentos de prazer, alegria, descontração, tornando de forma lúdica o aprendizado significativo, permitindo o desenvolvimento do diálogo, do raciocínio e da assimilação dos conteúdos programáticos.

Neste sentido, Bulgraen (2010, p. 34-35) nos afirma que, com estes questionamentos, “o que a professora faz é levar as crianças a desenvolverem um tipo de atividade intelectual que elas ainda não realizam por si mesma.” Sendo assim, vemos a importância que a professora faz ao contextualizar esses elementos que fazem parte do mundo infantil de forma pedagógica para que haja uma socialização entre o que as crianças assistem, e o que realmente

podem assimilar de forma construtiva já que, as mesmas não conseguem por si só, desenvolver com certa plenitude as atividades intelectuais que competem uma maior criticidade.

Neste questionário também foram levantados dados sobre os desenhos animados, com os quais foi possível fazer uma sondagem entre as professoras sobre as características construtivas, as características destrutivas e ainda quais dos desenhos animados mais permeiam as vivências das crianças, tanto no ato de assistirem, como também, no ato de consumir os produtos que se encontram comercializados com suas imagens, como os materiais escolares e os de higiene, vestimentas, calçados, brinquedos, etc. Foi visto que os desenhos que mais permeiam nas vivências das crianças são:

Peppa Pig



Fonte: <http://imagens.google.com.br>

A principal personagem do desenho animado é Peppa Pig (5 anos). Ela é uma porquinha cor-de-rosa que mora com o seu irmão George (2 anos, que possui um brinquedo favorito, um dinossauro verde) e seus pais, Mamãe Pig (27 anos) e Papai Pig (30 anos). Uma coisa que a pequena porquinha ama fazer é brincar com seus amigos e visitar seus avós maternos, Vovô Pig (agricultor e adora navegar de barco), Vovó Pig (dona de casa). O tempo favorito de Peppa e sua família é pular em poças de lama ao redor de sua casa. Os desenhos relatam o dia-a-dia da família em seus mais diversos temas e sempre remetem finais felizes de muitas gargalhadas.

<http://rioshow.oglobo.globo.com/infantil/festas/peppa-pig-10502.aspx>

https://pt.wikipedia.org/wiki/Peppa_Pig

Dora, a Aventureira



Fonte: <http://imagens.google.com.br>

As crianças amam esse desenho, os pais também ficam muito atraídos, por se ter um atrativo de grande destaque, o bilinguismo. Na versão brasileira, Dora fala a língua portuguesa e até mesmo, ensina ao público infantil a falar palavras e breves frases em inglês, sempre mandando-as a repetir. Este desenho animado. Em suas aventuras ela possui um amigo chamado Botas (um macaco), ambos se apresentam no início da história e interagindo com os seus telespectadores dizem qual é o problema que terão para solucionar. Para solucionar seus problemas ela conta com um de seus amigos que é um mapa.

<http://www.semprefamilia.com.br/os-10-melhores-desenhos-animados-educativos-do-momento/>

Backyardigans



Fonte: <http://imagens.google.com.br>

Os cinco personagens principais do seriado (da esquerda para a direita): Tasha, Tyrone, Pablo, Uniqua e Austin.

Este desenho apresenta a história de cinco amigos todos animais, que brincam no seu quintal e através de sua imaginação usam o local para suas brincadeiras e aventuras. Os personagens que compõe a história são:

Uniqua/Joana: É um animal único, sem definição de que animal seja realmente, deixando uma impressão que esse personagem seja um amigo imaginário.

Pablo/Paulo: É um pequeno pinguim azul, que usa chapéu de helice e gravata borboleta.

Tyrone/Eugênio: Ele é um alce de cor laranja, medroso, muito agradável e melhor amigo de Pablo.

Tascha/Ticha- é uma hipopotama amarela, que calça sapatinhos vermelhos e usa vestido florido. Suas características são: justa, racional, cética e líder.

Austin/Afonso: Muito contente e energético este personagem é um ganguru roxo muito sincero, doce e autoconfiante.

https://pt.wikipedia.org/wiki/The_Backyardigans

Bob esponja



Fonte: <http://imagens.google.com.br>

Segundo Brennand (2010) é uma unanimidade entre as crianças, o desenho pode ser surreal aos olhos dos adultos. A começar pelo personagem principal: uma esponja, chamada Bob, que mora dentro de um abacaxi no fundo do mar. Ele usa sapatos, camisa, calça e gravata. Apesar de morar no Oceano Pacífico, chora e vive suando. Seus melhores amigos são uma esquilinha e uma estrela-do-mar. Bob esponja é um cara positivo, que só vê o lado bom da vida, mas é muito confuso. Por mais que tente fazer as coisas do jeito certo, sai tudo errado. Não há criança que não se identifique com essa simpática esponja.

BRENNAND, Edna Gusmão de Góes; ROSSI, Silvio José. (Org.). Trilhas do Aprendiz 1ª ed. João Pessoa: Editora Universitária da UFPB, 2010. (Marco VII).

Liga da Justiça



Fonte: <http://imagens.google.com.br>

É um desenho de origem americana baseada nas histórias em quadrinhos da Liga da Justiça da América. Os super heróis da história entram em grandes combates quando a Terra é invadida por alienígenas, que sempre atacam travando grandes batalhas entre o bem e o mal. Seus principais personagens são Superman, Batman, Mulher maravilha, Flash, lanterna verde.

Em cada episodio da historia todos os super-heróis se unem e combatem os alienígenas formando um grupo que lutam pelo o bem da Terra. Ao dirigir a produção do seu formato original para os desenhos animados a atração diminuíram as cenas de violência para terem um maior alcance no publico infantil.

Fonte: <http://www.tvsinopse.kinghost.net/l/liga.htm>

<http://www.tvsinopse.kinghost.net/l/liga.htm>

Ben 10



Fonte: <http://imagens.google.com.br>

Este desenho animado fala sobre um menino de dez anos de idade que adquiriu um relógio de pulso, que é um dispositivo alienígena que lhe possibilita transforma-se em seres alienígena fazendo com que em seus combates tenha igualdade como os monstros que ele enfrenta.

[https://pt.wikipedia.org/wiki/Ben_10_\(desenho_animado\)](https://pt.wikipedia.org/wiki/Ben_10_(desenho_animado))

As Meninas Superpoderosas



Fonte: <http://imagens.google.com.br>

Segundo Brennand (2010), As Meninas Superpoderosas tem característica de serem bravas e barulhentas. Elas são mini-heroínas e lutam como gente grande. Os personagens destas histórias são três garotinhas chamadas de Lindinha, Florzinha e docinho. Elas moram na pacata cidade de Townsville, com seu Professor Utônio, o seu criador. Elas estudam no jardim-de-infância e, nas horas vagas, procuram proteger a cidade contra um inimigo muito malvado, O Macaco Loco, um personagem de cérebro aparente.

BRENNAND, Edna Gusmão de Góes; ROSSI, Silvio José. (Org.). Trilhas do Aprendiz 1ª ed. João Pessoa: Editora Universitária da UFPB, 2010. (Marco VII).

Princesinha Sofia



Fonte: <http://imagens.google.com.br>

O desenho animado da princesinha Sofia mostra como tema principal a mudança a mudança de vida da menina Sofia quando sua mãe casa com o Rei Roland II e ela passa a morar no castelo com sua mãe, seu padrasto e, com seus meios irmãos filhos do rei (Ambes e James).

Nesta mudança de vida a menina que antes era uma menina comum, agora tem aprender a lidar com uma vida de realeza que, com toda a sua boa vontade faz todos a sua volta se sentirem especiais. Em sua jornada como o

mais novo membro da realeza ela se esforça para aprender os novos costumes, para conviver em meio a nova família e, a fazer novas amizades em sua nova escola para princesas e príncipes, a escola Royal Prep. Para ajuda-la a essa nova adaptação ela conta com a ajuda de seus novos amigos.

https://pt.wikipedia.org/wiki/Sofia_the_First

Monster High

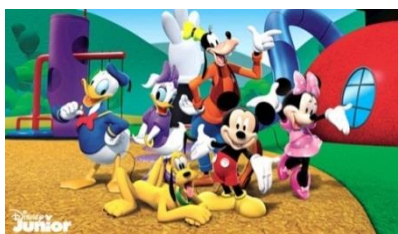


Fonte: <http://imagens.google.com.br>

Este desenho animado tem seus personagens inspirados em monstros lendários e de filmes de terror encarnados como jovens adolescentes em uma escola de monstros. Cada monstros desses tem suas características próprias chegando a variar entre vampiros, lobisomens e fantasmas, etc. Monster High também é uma franquia de fashion dolls estadunidense, desenvolvida e de criação da Mattel. Elas também são brinquedos e hoje já são um dos mais populares da Mattel, juntamente aos já tão bem conhecidos como a Barbie, Max Steel, Polly Pocket e Hot Wheels. Dessa atração animada seus principais personagens são: Frankie Stein, Draculaura, Clawdeen Wolf, Cleo de Nile, Deuce Gorgon, Lagoona Blue e Ghoulia Yelps, etc.

https://pt.wikipedia.org/wiki/Monster_High

A casa do Mickey Mouse



Fonte: <http://www.semprefamilia.com.br/os-10-melhores-desenhos-animados-educativos-do-momento/>

Neste desenho os personagens são famosos e bem sucedidos eles pertencem as produções da Disney como o Mickey, Minnie, Donald, Margarida, Pateta e Pluto. Eles resolvem pequenos enigmas usando o raciocínio lógico. Esta serie animada está voltada para o público de idade pré-escolar. Os temas aqui abordados fazem parte do cotidiano e os mesmos, chegam a inferir noções de calculo, conhecimentos iniciais de geometria e a leitura de códigos. Os personagens do desenho sempre abordam o telespectador infantil para resolverem o problema em questão.

<http://www.semprefamilia.com.br/os-10-melhores-desenhos-animados-educativos-do-momento/>

Moranguinho



Fonte: <http://imagens.google.com.br>

O desenho da Moranguinho teve uma grande mudança em 2009, e talvez, aquela imagem de moranguinho (camponesa) que morava na terra mágica de Morangolândia ainda esteja por repercutir. Atualmente, a nova versão se mostra de maneira moderna, tendo seus aportes contextualizados com o que a mídia oferece. A moranguinho nesta versão, mora na cidade de Berry City, usa roupa nova, sua característica física mudou. O título do desenho é “Moranguinho: Aventuras em Tutti Frutti”. Ela sempre está muito bem equipada com Laptop, Ipod e celular.

https://pt.wikipedia.org/wiki/Strawberry_Shortcake

Ursinhos Carinhosos



Fonte: <http://imagens.google.com.br>

Os personagens destes desenhos são ursinhos responsáveis por semear o amor e o respeito entre os seres humanos. Entre essas características ganha-se destaque a preservação do amor ao planeta terra eles que sempre tenta impedir que as sombras do mal pudessem se proliferar pelo planeta. Eles atuam como defensores da justiça sempre tentando combater o malvado da história que é o Coração Gelado. E, são transmissores dos bons costumes para os mais jovens.

<https://minilua.com/desenhos-que-marcaram-epoca-ursinhos-carinhosos/>

Esses desenhos aos quais tiveram suas sinopses descritas acima foram relatados pelas professoras contribuintes do questionário, como os que mais permeiam nas vivências cotidianas das crianças e assim, demonstram as suas preferências ao consumirem os produtos de suas marcas. Nessas preferências existem as características boas e más para formação da criança. E uma distinção, uma separação precisa ser feita para se ter uma dimensão dos conceitos benéficos ou não, para a aprendizagem. No entanto, desde o ato da vinda desses produtos que contém as imagens dos desenhos animados para a sala de aula, fica dada a oportunidade para possíveis estudos das ferramentas pedagógicas a serem utilizados nos planejamentos das aulas. Enfim, para que sejam conciliadas essas características dos desenhos que mais permeiam nas vivências das crianças com os conteúdos que venham contribuir para aprendizagem da mesma, será preciso que o professor faça uma mediação desses conceitos oportunizando assim, momentos de construção do conhecimento condizente com a realidade e faixa etária da criança. Contudo, através das experiências das professoras da educação infantil, foi possível

fazer uma distinção entre os desenhos com características destrutivas e os de características construtivas para formação da aprendizagem da criança, assim, as mesmas em relatos afirmam que com essa distinção já alcançariam os primeiros passos de seus planejamentos distribuindo as características que eram melhor para serem repassadas para seus alunos. Vejamos os desenhos animados de **características destrutivas** mencionadas por elas:

Alguns já foram mencionados a cima como Liga da Justiça, Ben 10, Monster High, outros relatos da pesquisa foram:

Tartaruga Ninjas



Fonte: <http://www.tvsinopse.kinghost.net/t/tartaruga1.htm>

Este desenho foi escrito com a visão da representação dos “bonzinhos” e dos “maus”. Seus personagens são tartarugas, um grupo de quatro irmãos ninjas que estão no período da adolescência.

Cada uma tartaruga possui um nome de artista famoso do renascimento como Leonardo (Homenageando a Leonardo da Vinci), Rafael (Homenageando a Raffaello Santi), Miguelangelo (Homenageando a Miguelangelo Buonarrotti) e Donatello (Homenageando a Donato di Betto Bardi).

Eles sempre vivem em combates com seus inimigos e por sempre ninjas usam de suas habilidades para vencer. Sua residência é em esgotos, no subterrâneo de Nova Iorque, mas também vivem em outros locais como a residência de Casey Jones em Northampton, Massachussets, nos estacionamentos subterrâneos do metrô ou no apartamento da Abril O’Neil.

<http://www.tvsinopse.kinghost.net/t/tartaruga1.htm>

Dragonball-z



Fonte: <http://imagens.google.com.br>

Segundo Brennand (2010) as Dragom Balls são sete esferas de cristais que, juntas, invocam o poderoso Dragão. Quem conseguir uni-las tem um desejo concedido. O herói Goku, com a ajuda de outros guerreiros terrestres e do filho Gohan, tenta manter as Dragon Balls longe de mãos erradas. Ao todo, são 22 personagens no desenho, que também tem outra versão com oito a menos, a DragonBall GT. Nesta, o guerreiro GuKu volta a ser criança por causa de um feitiço inimigo.

BRENNAND, Edna Gusmão de Góes; ROSSI, Silvio José. (Org.). Trilhas do Aprendiz 1ª ed. João Pessoa: Editora Universitária da UFPB, 2010. (Marco VII).

Pokémon



Fonte: <http://imagens.google.com.br>

Segundo Brennand (2010) São criaturinhas que dividem o mundo com os humanos. Elas podem ser amigas ou monstros, dependendo de como são tratadas. A maioria muda de forma nos episódios. Essa mudança, chamada de evolução, pode confundir os pais recém-iniciados no desenho. O herói da série, Ash, de 10 anos, e seus amigos disputam o espaço com a Equipe Rocket (do mal). Picachu, um carismático bicho amarelo, é o primeiro Pokémon de Ash.

BRENNAND, Edna Gusmão de Góes; ROSSI, Silvio José. (Org.). Trilhas do Aprendiz 1ª ed. João Pessoa: Editora Universitária da UFPB, 2010. (Marco VII).

Power Ranger



Fonte: <http://imagens.google.com.br>

Segundo, Brennand (2010) no ar desde 1996, é ainda, uma das séries preferidas das crianças, principalmente dos meninos. Há dois programas Power Rangers: Força do Tempo, com personagens diferentes. Os Power Rangers são adolescentes que se transformam em super-heróis quando a Terra corre perigo. Cada um tem uma cor, e o líder é o vermelho. No Força Animal, eles enfrentam os Orgs, criaturas que querem destruir o planeta. Em Força de Tempo, viajam até o ano 3000 para combater o bando comandado pelo perigoso Ransik. A série lembra muito os heróis solitários National Kid e Ultraseven.

BRENNAND, Edna Gusmão de Góes; ROSSI, Silvio José. (Org.). Trilhas do Aprendiz 1ª ed. João Pessoa: Editora Universitária da UFPB, 2010. (Marco VII).

Pica-pau



Fonte: <http://imagens.google.com.br>

De acordo com a pesquisa de campo e as fontes pesquisadas foi percebido que poucos personagens da ficção são tão vigaristas quanto o famoso Pica-pau, que sempre tenta se sair bem e passar a perna nos outros.

Fonte: questionário

https://pt.wikipedia.org/wiki/Woody_Woodpecker#Desenhos_animados_cinema_togr.C3.A1ficos

https://pt.wikipedia.org/wiki/The_Woody_Woodpecker_Show

Tom e Jerry



Fonte: <http://imagens.google.com.br>

De acordo com as colaboradoras do questionário e as fontes utilizadas é um dos desenhos que mais incitam a violência. Armas pesadas, caça, violência e várias outras formas de disputas e torturas.

Fonte: Questionário

<http://portalintercom.org.br/anais/sudeste2013/resumos/R38-1255-1.pdf>

Diante do que foi analisado pelas professoras todos esses desenhos demonstram muitos traços de competitividade, agressão, trapagens, inveja, fuga da realidade, consumismo, entre outras características, que não são nada interessante para que a criança veja sem uma mediação crítica. Todas essas características teriam a favorecer a constrangimentos e a uma má formação tanto no que cabe ao comportamento da criança, como também, ao que cabe a princípios que não venham a contribuir com a formação pedagógica da criança. Segundo esse mesmo comentário das professoras Pontes (1998, p.23) nos fala que “mais do que influenciar formas de pensar, as mídias influenciam, sobretudo aquilo em que se pensa, pela seleção que fazem de seus temas e conteúdos”. Desta maneira, se mostra oportuno a separação destes conteúdos para serem contextualizados na medida em que for conveniente ser inseridos no conteúdo programático da turma, que poderá vir como forma de aprendizagem dado primeiramente pela professora ou até mesmo, como forma de intermediação por alguma situação encontrada no dia-a-dia da sala de aula.

Diante disto, ainda temos os relatos das professoras que compõe os desenhos animados de características construtivas aos quais enfatizaram que

são ferramentas pedagógicas de cunho interdisciplinar por abordarem várias áreas do conhecimento vejamos:

Alguns **desenhos animados de forma construtiva** já foram mencionados a cima como: A casa do Mickey Mouse e Dora, A aventureira, outros relatos da pesquisa foram:

Go, Diego, Go!



Fonte: <http://imagens.google.com.br>

Trata-se de uma versão masculina de Dora, a Aventureira. Diego(primo de Dora) é o principal personagem desse desenho animado. A sua prima já participou de vários episódios desse desenho. As duas atrações infantis são bem parecidas em suas características como por exemplo: O bilinguismo que está a presente nas palavras e frases que Diego ensina aos seus telespectadores, a trilha sonora é semelhante, o próprio estilo também lembraestá a presente nas palavras e frases que Diego ensina aos seus telespectadores, a trilha sonora é semelhante, o próprio estilo também lembra muito o de Dora e até, os personagens que compõe a atração tem traços similares.

Dentre as características semelhantes, a diferença mais evidente são aos que o desenho Go, Diego, Go! Dá ao mundo animal. A maior parte das cenas de interação refere-se a identificação de espécies, a fatos sobre o habitat dos animais e outras informações sobre resgate de animais por exemplo. Outra personagem neste desenho é a irmã de Diego, Alicia. Na maioria dos episódios, ele está numa floresta tropical, interagindo e salvandoanimais típicos da América Latina como iguanas, Chinchilas, sucuris, anacondas, onças, ilhamas, etc.

<http://www.semprefamilia.com.br/os-10-melhores-desenhos-animados-educativos-do-momento/>

O Show da Luna



Fonte: <http://www.semprefamilia.com.br/os-10-melhores-desenhos-animados-educativos-do-momento/>

Luna é muito curiosa, ama ciências e é uma de seis anos. Duas de suas frases que marcam sua personagem são: Eu quero saber, eu preciso saber e, essa foi a melhor experiência de todas. A história sempre tem uma descoberta a ser realizada, o que poderá acontecer em qualquer canto, como no quarto, no quintal, no banheiro, ou em qualquer lugar que esteja brincando, aparecendo a dúvida, ou mesmo, a curiosidade ela investiga, analisa e conclui suas experiências de forma divertida sempre narrando com uma música específica para cada episódio. Ela sempre está ao lado de seu irmãozinho de 4 anos, Júpiter, e com ele sempre também está o Cláudio, o animal de estimação da família, o furão. O desenho é uma produção nacional e o seu foco está voltado para a iniciação científica voltado pra o público infantil de idade pré-escolar que compõe etapas como observação, experimentação e a formulação de hipóteses.

<http://www.semprefamilia.com.br/os-10-melhores-desenhos-animados-educativos-do-momento/>

Bubble Guppies



Fonte: <http://www.semprefamilia.com.br/os-10-melhores-desenhos-animados-educativos-do-momento/>

Este desenho animado se passa no mundo aquático e seus principais personagens são seis crianças com caudas coloridas iguais a de uma sereia. O grupo de amigos sempre estão reunidos em um ambiente que parece ser uma sala de aula, mesmo que, embora o desenho nunca tenha se referido que ali pertencesse a um ambiente escolar. Os mesmos, recebem orientações do Senhor Garoupa (um grande peixe falante) que nos transmite a ideia de um professor.

A história transmitida pelo desenho animado contempla várias áreas do conhecimento, como as de geografia, ciências e matemática. Os temas para o enredo mostram que os assuntos são externados de maneira espontânea conforme o cotidiano, ou mesmo, através dos diálogos dos personagens.

Bubble Guppies, trata-se de assuntos escolares de maneira muito divertida, sua qualidade musical é excelente, os ritmos mudam a cada episódio e os temas escolhidos para cada história é trabalho em grande primasia com significantes resultados.

<http://www.semprefamilia.com.br/os-10-melhores-desenhos-animados-educativos-do-momento/>

Sidney, o cientista.



Fonte: <http://nomundoanimado>. Sid the Science Kid.

Sidney, o cientista apresenta as aventuras de um menino muito curioso de 5 anos de idade que sempre está se perguntando o porquê das coisas. Este desenho animado é dos mesmos criadores de Vila Sésamo e dos Muppets.

Esta série possui enfoque científico ao qual relaciona aos diferentes temas de interesse das crianças que estão em idade pré-escolar. A mesma, tem apoio da tecnologia que possibilita mostrar os personagens digitais com músicas e com muito humor. A programação explora a curiosidade natural dos

telespectadores infantil e as incentivam a participarem das atividades interagindo e aprendendo melhor a ciência.

Um dos principais valores educacionais deste desenho é aquele que estimula a criança a pensar, a falar e trabalhar como um cientista, tendo como base a curiosidade pelo mundo. Dessa maneira, esses valores mostram que a ciência está por toda a parte o que ajuda muito para a preparação escolar, pois assim, é instigado as habilidades intelectuais das crianças motivando-as ao aprendizado e a confiança em si mesmo como estudante. Os personagens da história são: Sid, Gabriela, Mei, Tia Susie, Mamãe Alice e Papai Mort.

<http://nomundoanimado>. Sid the Science Kid

Doutora Brinquedos



Fonte: <http://www.semprefamilia.com.br/os-10-melhores-desenhos-animados-educativos-do-momento/>

Dottie é o nome da Doutora Brinquedos. Este desenho animado segue a temática de Toy Story. Nele é contada a história de uma menina de seis anos e seus brinquedos que ganham vida, falam e tem personalidades diferentes.

Nesta atração infantil são retratadas situações comuns entre famílias e amigos. Como também, são repassados conteúdos de cuidados com a saúde, higiene e bem-estar. Desta maneira, no decorrer da história, a doutorinha explica para os seus brinquedos como é relevante fazer uma avaliação e consertar o que não está funcionando muito bem. Esta característica do desenho mostra as crianças à importância da ida ao médico, situação essa muito temida por diversas crianças. Os traços da medicina durante a história não fica apenas nesta questão, a menina se espelha no exemplo da mãe que é doutora de verdade. A mesma é contribuinte dos diagnósticos dados aos brinquedos de sua filha, que com sua experiência na medicina auxilia na brincadeira dando mais veracidade a cada caso. A produtora desse desenho, a

Disney, relata que especialistas da área da saúde da Universidade do Sul da Califórnia participaram da construção do desenho.

<http://www.semprefamilia.com.br/os-10-melhores-desenhos-animados-educativos-do-momento/>

Caillou



Fonte: <http://imagens.google.com.br>

Caillou é o personagem principal desse desenho animado. Ele é um menino de quatro anos que possui uma imaginação muito fértil e é bastante curioso. Esta atração mostra, a partir de situações simples, conforme as que se vê no cotidiano de uma criança na fase que ele se encontra em meio a ações educativas. As histórias encontradas neste desenho animado remetem vários temas como comportamento social, família, laços de amizade, solidão, ansiedade, emoções diferentes, empatia, alegria, tristeza, medo, estações do ano, etc.

Este desenho animado é baseado em livros franceses de pré-escolares escrito por Christine L'Heureux e ilustrados por Hélène Desputeaux. Os personagens dessa animação são: Caillou, Rosie (irmã de Caillou), sua mãe, seu pai, avós, vizinhos, Gilbert (gato de estimação), e seus amigos: Sara, Beto, André, Léo, Clementine, Jaime e Jorge.

<http://blog.classapp.com.br/como-os-desenhos-animados-podem-ajudar-no-desenvolvimento-das-criancas/>

<https://pt.wikipedia.org/wiki/Caillou>

As Trigêmeas



Fonte: <http://minutodosaber.com/2013/02/sessao-nostalgia-as-trigemeas/#ixzz4NIBPSeot>

O desenho animado tem como personagem três irmãs gêmeas, Anna, Teresa e Helena, que quando não se comportam bem, são punidas pela Bruxa Onilda que as mandam para dentro de Histórias infantis ou para os contos de fadas. Outros personagens que estão na história é uma coruja e uns ratos. A história dos desenhos animados foram baseadas nos livros das Trigêmeas e seus conteúdos transmitem ideias de muito aprendizado sobre a história do mundo sendo contada de forma muito divertida. Estimulam a leitura sobre as literaturas infantis.

<http://minutodosaber.com/2013/02/sessao-nostalgia-as-trigemeas/#ixzz4NIBPSeot>

Superwinks



Fonte: <http://imagens.google.com.br>

O Superwinks, é um desenho muito querido pelas as crianças ele conta a história de um aviãozinho, Jet, que recebe sempre missões bastantes legais. Ele viaja com seus amigos pelo mundo entregando encomendas para crianças. É uma atração de cunho pedagógico e mostra de forma lúdica como ensinar Geografia. Em alguns episódios eles conhecem animais selvagens nos lugares por onde viajam. Os temas abordados aqui remetem a criança o contato com

outras culturas, como também, ensinam valores como amizade, solidariedade e trabalho em equipe.

<http://horabrasil.com.br/9400/super-wings-discovey-kids/>

Doki



Fonte: <http://imagens.google.com.br>

Neste desenho encontramos diversas maneiras de trabalhar pedagogicamente. Esta atração infantil mostra um grupo de amigos que viajam pelo mundo aprendendo sobre astronomia, costumes locais, artes, geografia e outros temas que compõe os conhecimentos gerais.

Curioso e líder da turma, Doki, um cãozinho branco e de mancha escura no rosto, tem seus amigos para suas aventuras são eles: a Joaninha Mundi, a lontra Fico, O tamanduá Otto, a flamingo Anabela e a cabra Gabi.

<http://www.semprefamilia.com.br/os-10-melhores-desenhos-animados-educativos-do-momento/>

E, assim diante desses exemplos de desenhos animados com características construtivas, selecionados pelas professoras da educação infantil, observamos que essa ferramenta pedagógica oportuniza o trabalho com a interdisciplinaridade. Desta maneira, o professor tem um embasamento para planejar uma aula onde seus alunos poderão se apoderar de várias aprendizagens que contemplam as várias áreas do conhecimento. Desta maneira, o professor poderá ministrar o dia-a-dia da sala buscando sempre aportes interessantes e enriquecedores para a aprendizagem.

A interdisciplinaridade contextualizada nos episódios dos desenhos animados contemplam várias áreas do conhecimento, como ciências, matemática, a língua portuguesa, a língua inglesa, artes, física, química, música, etc. E assim, socializam diversos temas como meio ambiente, preservação dos animais, a água, os planetas, os diversos locais do mundo, temperatura, estados físicos da água, como ter hábitos saudáveis a saúde, digestão, cultura, etc. Analisando a interdisciplinaridade dos desenhos animados que tem características construtivas podemos encontrar as seguintes abordagens:

Dora, a aventureira: Ensina as crianças que a assistem a falar palavras e breves frases em inglês, contextualiza o meio ambiente, o uso do mapa, os animais, diversos tipos de paisagens, contemplando a flora e fauna. Igualmente ao desenho **Go! Diego Go!**

A casa do Mickey Mouse: Desperta o raciocínio lógico, cálculo, leitura de códigos e conhecimentos básicos em geometria.

O Show da Luna: A série é uma produção nacional e o foco está claramente na iniciação científica voltada à crianças em idade pré-escolar. Etapas básicas do método científico, como a observação, a experimentação e a formulação de hipóteses, são apresentadas em praticamente todos os episódios. Contextualizando as diversas áreas do conhecimento fazendo as suas experiências com as dúvidas que ocorrem durante o dia-a-dia de qualquer criança.

Doutora Brinquedos: Mostra a relação de uma menina de seis anos com brinquedos que ganham vida, falam e têm personalidades bastante diferentes. No decorrer das histórias que retratam situações comuns entre amigos e família, a série ensina a valorizar os cuidados com a saúde, bem-estar e higiene.

Bubble Guppies: contempla várias áreas do conhecimento, como as de geografia, ciências e matemática. Os temas para o enredo mostram que os assuntos são externados de maneira espontânea conforme o cotidiano, ou mesmo, através dos diálogos dos personagens.

Sidney, o cientista: A programação explora a curiosidade natural dos telespectadores infantil e as incentivam a participarem das atividades interagindo e aprendendo melhor a ciência. Um dos principais valores

educacionais deste desenho é aquele que estimula a criança a pensar (raciocínio lógico), a falar (oralidade) e trabalhar (tomar atitudes) como um cientista, tendo como base a curiosidade pelo mundo. Dessa maneira, esses valores mostram que a ciência está por toda a parte contextualizando com as outras áreas do conhecimento que se encontram relatadas em cada episódio.

Caillou: As histórias encontradas neste desenho animado remetem vários temas como comportamento social, família, laços de amizade, solidão, ansiedade, emoções diferentes, empatia, alegria, tristeza, medo, estações do ano, culinária, cuidado com os irmãos mais novos, etc.

As Trigêmeas: A história desse desenho animado foi baseado nos livros das Trigêmeas e seus conteúdos transmitem ideias de muito aprendizado sobre as diversas regiões do mundo sendo contada de forma muito divertida, contextualizando com o mundo da leitura como os dos contos e outros de literatura infantil.

Superwinks: É uma atração de cunho pedagógico e mostra de forma lúdica como ensinar Geografia. Em alguns episódios eles conhecem animais selvagens nos lugares por onde viajam. Os temas abordados aqui remetem a criança o contato com outras culturas, como também, ensinam valores como amizade, solidariedade e trabalho em equipe.

Doki: É um desenho onde encontramos diversas maneiras de trabalhar pedagogicamente. Esta atração infantil mostra um grupo de amigos que viajam pelo mundo aprendendo sobre astronomia, costumes locais, artes, geografia e outros temas que compõe os conhecimentos gerais.

Portanto, diante dessas características da interdisciplinaridade observamos a grande importância de uma mediação entre esses inúmeros conteúdos repassados, pois não havendo essa mediação, corre-se o risco de não se obter certas ligações entre o tema que a professora quer explorar em sua sala de aula e o conteúdo inserido no desenho. Isso por que é[...] através de uma ação pedagógica mediadora e problematizadora dos conteúdos sistematizados, das vivências dos alunos e dos acontecimentos da sociedade atual” que o processo de ensino-aprendizagem torna-se efetivo. (Bulgaren, 2010, p.37).

Diante deste mesmo discurso Garcia (2003) nos mostra a importância do educador ao falar que:

O educador é um ponto de referência e de identificação para a criança, é um agente do desenvolvimento na medida em que propõe práticas e atitudes que levam a criança compreender e apreender os aspectos sociais e culturais do meio. (BULGAREN, 2010, p.37).

Sendo assim, fica como forma indispensável o papel de uma orientação, de uma mediação, entre tudo o que se planejar para sala de aula. O educador não somente é uma referência, ele é a peça chave, para uma educação significativa na construção do conhecimento do aluno. Sem essa conscientização o trabalho feito em sala de aula fica muito mais difícil de ser alcançado com o objetivo que se tinha almejado.

Contudo, através desta análise do questionário foi percebido que as professoras da educação infantil estão trabalhando os desenhos animados em sua sala de aula. Percebemos que existe uma predisposição das professoras em buscar um diferencial que favoreça a construção do conhecimento. As experiências pedagógicas vivenciadas por elas possibilitou outro olhar sobre a utilização dos desenhos animados como ferramenta para sua prática.

Embora também tivesse sido relatado que na graduação os desenhos tinham sido colocados como apenas conteúdos de ludicidade. Todavia, os desenhos são relevantes fontes de aprendizado. O que podemos verificar é que os desenhos não fazem parte apenas do campo da ludicidade pois, dentro dessa mídia como já foi explicado, existem inúmeras possibilidades de se trabalhar em sala de aula e, de se conseguir o objetivo desejado que é a construção da aprendizagem crítica dos alunos.

6 Considerações Finais

No cotidiano das práticas educativas sempre há necessidade de uma reelaboração do trabalho pedagógico. Por isso destacou-se nesta pesquisa o uso da mediação para construção dos processos de ensino e da aprendizagem.

Podemos constatar assim que o uso do desenho animado representa uma interessante estratégia quando se almeja atingir os processos já citados com os alunos da Educação Infantil. Pois, considera-se que há uma grande diversidade de conteúdos que pode ser explorado através da ludicidade, do imaginário e da criatividade que essas mídias contêm.

De acordo com as Diretrizes Curriculares Nacionais para a Educação Infantil (2010, p. 17) a concepção de proposta pedagógica das escolas de educação infantil deve garantir que elas cumpram plenamente sua função sociopolítica e pedagógica, construindo novas formas de subjetividade e de sociabilidade comprometidas com a ludicidade, com a democracia, com a sustentabilidade do planeta e com o rompimento de relações de dominação etária, étnico-racial, socioeconômica, regional, gênero, religiosa e linguística.

Evidenciamos neste trabalho que o desenho representou uma forma de linguagem. E, ao se analisar o desenho de maneira animada, como um método pedagógico, percebemos que ele é um conjunto de estímulos, visuais, reflexos, auditivos, repletos de mensagens e informações que contemplam diversos contextos. E através dessas características os desenhos animados podem vir a colaborar para o desenvolvimento dos alunos como nos afirma Colvara (2008, p.10 e 11) quando diz que,

Os programas televisivos exercem papel importante no desenvolvimento infantil, pois na medida em a criança se diverte diante da TV, satisfaz sua necessidade lúdica; ela vive imaginariamente conflitos, medos e aventuras num processo de amadurecimento emocional e cognitivo.

Por isso foi relevante observar como era alcançados os objetivos da aprendizagem na sala de aula traçados pelas professoras da Educação Infantil. O mesmo faz-se que o educador seja criativo, crítico, pesquisador e um agente construtivo que busca inovações para seus planejamentos diante das inúmeras

ferramentas existentes. Mas o tema ao qual nos referimos, o desenho animado, por mais que se tenha como uma riquíssima ferramenta, por si só, não consegue alcançar o objetivo almejado, por isso, para esta discussão, contamos com a ideia de Mandarino (2202, p.3) que nos afirma que os “vídeos tem a capacidade de nos mostrar fatos que falam por si mesmos, mas necessitam do professor para dinamizar a leitura do que se vê.

Desta maneira, o que foi dado como resposta nesta análise é que, por mais que se utilize uma boa ferramenta metodológica como é o caso dos desenhos animados, nada valeria se não tivesse a mediação das professoras visto que, como ressalta Wiezzel (s/d, p.05):

[...] o que favorece a aquisição de conhecimentos é a mediação ocasionada por parceiros com objetivos em comum, que se dispõe a trocar pontos de vista e realizar atividades cujo movimento empregado implica na reciprocidade de dar e receber.

É preciso que acompanhada dessa ferramenta, o professor faça uma mediação entre o mesmo e o aluno, sendo assim:

[...] O professor deve se colocar como ponte entre o estudante e o conhecimento para que, dessa forma, o aluno aprenda a “pensar” e a questionar por si mesmo e não mais receba passivamente as informações como se fosse um depósito do educador. (BULGARAEN 2010, p.31)

Contudo, observando com criticidade os conteúdos veiculados nos desenhos animados vemos como podem ocorrer aprendizagens significativas para as crianças.

Através das respostas que o documento de análise desta pesquisa campo ofereceu, foi possível compreender como trabalhar as formas de aprendizagens que contemple o universo infantil usando os desenhos animados. Desta maneira, pode ser levantados dados sobre essa mídia, com os quais foi possível fazer uma sondagem entre as professoras sobre as características construtivas, as características destrutivas e ainda, quais dos desenhos animados que mais permeiam as vivências das crianças, tanto no ato de assistirem, como também, no ato de consumir os produtos que se

encontram comercializados com suas imagens como os materiais escolares e os de higiene, vestimentas, calçados, brinquedos, etc.

Portanto, através da mediação e do contexto que cada professor inserir em sua sala de aula os desenhos animados têm a contribuir para que se alcance momentos de oportunidades pertinentes para aprender e ensinar.

Referências

BAKHTIN, Mikhail. **Estética da criação verbal**. São Paulo: Martins Fontes, 2000.

BELLONI, M. L. **Escola versus televisão: uma questão de linguagem**. Educação e Sociedade, Campinas, n. 52, p.571-583, 1994.

BOSELLI, Silvana M. Carvalho. **Desenho Animado Infantil: Um caminho da educação a distancia**. Tese de Doutorado. Universidade Federal de Santa Catarina, 2002.

BRASIL. Constituição (1988). **Constituição da República Federativa do Brasil**. Brasília – DF: Senado, 1988.

BRASIL. **Estatuto da Criança e do Adolescente (ECA)**. Capítulo IV, artigo 53. Brasília, DF: Lei Federal no. 8.069, de 13/7/1990.

BRASIL. **Lei de Diretrizes e Bases. Estabelece as Diretrizes e Bases da Educação Nacional (LDB)**. Brasília – DF: Lei Federal no. 9.394, de 26/12/1996.

Brasil. Ministério da Educação. Secretaria de Educação Básica. **Diretrizes curriculares nacionais para a educação infantil** / Secretaria de Educação Básica. – Brasília : MEC, SEB, 2010.

BRASIL. Ministério da Educação. **Parâmetros Nacionais de Qualidade para Educação Infantil**. Brasília: Ministério da Educação/Secretaria de Educação Básica, 2006, v. 2, PP. 31-32.

BRASIL. Ministério da Educação. **Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil**. Ministério da Educação e do Desporto, Secretaria de Educação Fundamental. Brasília: MEC/SEF, 1998, v.2., p. 21.

BRENNAND, Edna Gusmão de Góes; ROSSI, Silvio José. (Org.). **Trilhas do Aparente** 1ª ed. João Pessoa: Editora Universitária da UFPB, 2010. (Marco III)

CALADO, A. J. **Globalização – múltiplos e complexos fios de uma teia de relações: rumos, caminhos, protagonistas, posturas em aberto...**In: Edna Gusmão de Góes Brennand. (Org). O labirinto da educação popular. João Pessoa: Editora da Universidade Federal da Paraíba, 2003.

CUNHA, A. G. da. **Dicionário Etimológico** – Nova Fronteira, 1999, p.760-761.

DAVIS, C.; OLIVEIRA, Z. **Psicologia na educação**. São Paulo: Martins Fontes, 2007.

FREIRE, Paulo. **Pedagogia da Autonomia: saberes necessários à prática educativa**. 20 ed. São Paulo: Paz e terra, 2001.

FUSARI, M. F. R. **O educador e o desenho animado que a criança vê na televisão**. São Paulo: Loyala, 1985.

GIRARDELLO, Gilka. **Dez teses sobre as Crianças e a TV**. Disponível em: www.aurora.ufsc.br. Acessado em 03/08/2016 às 15h.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. **O Brincar e suas Teorias**. São Paulo: Pioneira Thomson Learning, 2002

LOBO, Luiz. Televisão: **Nem Babá eletrônica nem bicho papão (A criança diante da Tevê)**. Rio de Janeiro: Lido, 1990

MARCONDES FILHO, Ciro. **Televisão: a vida pelo vídeo**. 15. ed. São Paulo: Moderna, 2000.

MARCONDES FILHO, Ciro. **A linguagem da sedução**. 2ed. São Paulo: Perspectiva, 1988.

MAREUSE, Márcia A. G. A. **Representação Infantil da violência na mídia: Uma perspectiva da Educação**. Tese de Doutorado. São Paulo: ECA, USP, 2007.

MCALLISTER, M. P. **O quanto a cultura infantil e está mercantilizada?** Em

MCLUHAN, M. Os meios de comunicação com extensão do homem. São Paulo: Cultrix, 2005.

MAZZARELLA, S.R. **Os jovens e a mídia. 20 questões**. Porto alegre: Artmed, 2009.

NOGUEIRA, Luís. **Manuais de cinema II- gêneros cinematográficos**. Portugal: LabCom, 2010.

SOUZA FILHO, Erasmo Borges de. **O desenho como linguagem pedagógica**. Um estudo de caso sobre seu significado na formação de professores de desenho da UNAMA, Belém. Dissertação de Mestrado. Belém: UNAMA, 1998.

_____. **A linguagem do desenho**. In: Revista Psicopedagogia. São Paulo: ABP, 1999.

PACHECO, Elza Dias. **Escola como oficina lúdica: um espaço de reflexão e criação**. Anais do I Seminário Nacional sobre o Papel da Arte No Processo de Socialização e Educação da Criança e do Jovem. São Paulo: Universidade Cruzeiro do Sul, 1995, p. 15.

PACHECO, Elza Dias. **Televisão, Criança e Imaginário e Educação: Dilemas e Diálogos.** Disponível em <
<http://www.nica.ufsc.br/wpcontent/uploads/2010/01/Televisao-crianca-imaginario-e-educacao.pdf>> Acessado em 28/09/2016.

POUGY, Eliana G. P. **As mensagens da Televisão e a reação de seus receptores.** Disponível em:
www.redebrasil.tv.br/educacao/artigos/as_mensagens_da_televisao.htm.
 Acesso em: 03/08/2016 às 15h.

RICHARDSON, Roberto Jarry. **Pesquisa social: métodos e técnicas.** São Paulo: Atlas, 2007.

RODRIGUES, Rui Martinho. **Pesquisa acadêmica: como facilitar o processo de preparação de suas etapas.** São Paulo: Atlas, 2007.

ROMÃO, J. E. E. et al (Org.) **Classificação Indicativa no Brasil: desafios e perspectivas.** Brasília: Secretaria Nacional de Justiça, 2006.

ROSENBERG, Bia. **A TV que seu filho vê.** São Paulo: Panda Books, 2008, PP. 17-26.

SALGADO, Raquel. **O brincar e os desenhos animados: um diálogo com os super-heróis mirins.** Entrevista Ponto e Contraponto. (2005)

SILVA, Cassiane Schmidt da. **Afetividade e Cognição: A dicotomia entre o “saber” e o “sentir” na escola** - Pesquisa sobre a questão das Emoções no cotidiano escolar. 2004. 31 fl. Artigo Científico disponível em:
<http://www.psicologia.com.pt/artigos/textos/TL0013.PDF>. Acesso em 9 de outubro de 2016.

SODRÉ, Muniz. **Televisão e Psicanálise.** São Paulo: Ática, 1987.

SOUZA FILHO, Erasmo Borges de. **O desenho como linguagem pedagógica.** Um estudo de caso sobre seu significado na formação de professores de desenho da UNAMA, Belém. Dissertação de Mestrado. Belém: UNAMA, 1998.

_____. **A linguagem do desenho.** In: Revista Psicopedagogia. São Paulo: ABP, 1999.

OLIVEIRA, Pâmela R. R. Dias de et. Al. **Educação e entretenimento: uso do desenho as trigêmeas como ferramenta para o ensino de história.** 2011. Disponível em:
http://www.uern.br/controladepaginas/senacemanais/arquivos/0850secacem_gd014.pdf#page=58. Acesso em: 24/10/2016.

OROFINO, M. I. **Mídias e mediação escolar: pedagogia dos meios, participação e visibilidade.** São Paulo: Cortez: Instituto Paulo Freire, 2005.

VYGOTSKY, L. S. **A formação social da mente**. São Paulo: Martins Fontes, 2007.

APÊNDICES

UNIVERSIDADE FEDERAL DA PARAÍBA- UFPB
UNIVERSIDADE ABERTA DO BRASIL-UAB
CURSO DE PEDAGOGIA

Prezada Professora sou estudante do 8º período do curso de Pedagogia da Universidade Federal da Paraíba – UFPB, modalidade à distância, e estou fazendo uma pesquisa. Preciso de sua atenção para preencher este formulário. Com este questionário pretendo verificar o cotidiano infantil acerca dos desenhos animados de forma pedagógica na educação infantil nas escolas e creche do Município. Desde já agradeço a colaboração e garanto o sigilo dos dados.

Questionário

1-O imaginário infantil acerca dos desenhos animados estão presentes em sua sala de aula?

SIM () NÃO ()

2-As influências obtidas através dos desenhos animados contribuem de que maneira na sala de aula?

POSITIVAMENTE () NEGATIVAMENTE () AS DUAS OPÇÕES ()

3- Quem mostra ser mais influenciados pelos desenhos animados?

MENINOS () MENINAS () AS DUAS OPÇÕES ()

4- Cite alguns comportamentos positivos advindos dos desenhos animados

5- Cite alguns comportamentos negativos advindos dos desenhos animados

6- Você professor já vivenciou em sua prática alguma situação (desastrosa ou não), devido aos desenhos animados? Se sim, comente.

7- Que ideia, ou mesmo como define, os desenhos animados?

8- Você enquanto a sua formação já vivenciou momentos que contextualizasse em seu currículo os desenhos animados?

SIM () NÃO ()

Comentários:

9- E você enquanto educador já trabalhou em sala de aula os desenhos animados?

SIM () NÃO ()

Comentários:

10-Quais desenhos você poderia apontar como construtivo para criança?

11-Quais desenhos você poderia apontar como destrutivo para criança?

12- Você concorda que os desenhos animados faz parte do mundo infantil ao ponto dele se manifestar nas roupas, dos alunos, em suas mochilas, na garrafa de água, no tênis, nos brinquedos, materiais escolares, etc.?

SIM () NÃO ()

13- Na sua opinião você acha que as crianças da educação infantil tem maturidade para assistir desenhos animados e discernir o que é certo e o errado?

SIM () NÃO ()

14-Quais os desenhos que mais os seus alunos assistem, ou os que mais aparece em sua sala de aula através de imagens, brinquedos, objetos ou fala de seus alunos?
